

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN ■ PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP

599 Ft
KIZÁRÓLAG AZ
576 KByte
ÜZLETEKBEN

AJÁNDÉK
pakli játékkfigurás
franciakártya

1000 Ft-os
vásárlási utalvány
részletek az
53. oldalon

Interjú + bétateszt

KILLZONE 2 PS3

Teszt

TOMB RAIDER UNDERWORLD PC PS3 360

Teszt + nyereményjáték

WOW LICH KING PC

Teszt

PRINCE OF PERSIA PC PS3 360

2008. dec.
799,-



AJÁNDÉK!

1000 FT ÉRTÉKŰ
VÁSÁRLÁSI UTAHVÁNY
100 000 FT ÉRTÉKŰ
NYEREMÉNYJÁTÉK
FANTASZTIKUS
ELŐFIZETŐI AKCIÓ

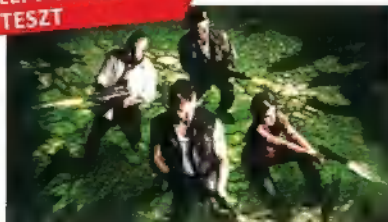
Tesztek

Sonic Unleashed
The Last Remnant
Naruto Mortal Kombat
Endwar SOCOM (PS3)
Wii Music...

I AM ALIVE
ELŐZETES



LEFT 4 DEAD
TESZT



WOLVERINE
ELŐZETES





MotoGP08

„Találkozunk a pályán”

PC
DVD
ROM

XBOX 360

PlayStation.2

PLAYSTATION.3

CDPROJEKT

CAPCOM®

motogp

Game and Software © 2008 Capcom Entertainment, Inc. MotoGP™ (®) and © 2008 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and vehicles are trademarks of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. Capcom and the "Capcom" logo are trademarks of Capcom Industries, Inc. Other and the double-D symbol are trademarks of Dorna Sports, S.L. The MotoGP logo and other MotoGP Marks are registered trademarks of MotoGP Corporation in the United States and other countries.

Impresszum

576^{KByte}

576 KByte

A videojáték-magazin

576kbyte@576.hu

www.576.hu

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Bényi László

(grath@576.hu)

Layout és tördelés: Szalontai Attila

(sz.attila@576.hu)

Laptulajdonos

Balogh Zsolt

Marketingigazgató

Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel

Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

06 70 977 92 35

Kiadó

Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.

Levélcím: 1329 Budapest, Pf. 24. (Árpád Üzletház).

Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda

Offset és Játéknyomda Zrt.

(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés

Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés

Comgame „576” Kft és alternatív terjesztők.

Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.

www.576.hu/elfizetes

A kiadványban megjelent
szöveges és illusztrációs anyagok
bármilyen módon való felhasználása
csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN: 2060-3126

KIEMELT PARTNEREINK

Számítógépeink védelmét
az ESET NOD32

Antivirus
System biztosítja.



we protect your digital worlds



A könyvbirodalom

Libri®

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI PARTNERÜNK
A VISION COMPUTERS KFT.

www.visioncomputers.hu



SZIASZTOK!

Először is mindenkinek bejgliben gazdag karácsonyi ünnepeket, játékokkal eltöltött kellemes szünnapokat és sikeres újévet kívánok az egész 576 KByte csapat nevében! A karácsonyi szezon második hulláma is befutott, most is hihetetlen számban jutott tesztelnivaló játék minden platformon.

A teszteken felül figyelmetekbe ajánljuk híreinket, előzeteseinket. A világon az elsők között nálunk láthattok képeket, olvashattok információkat olyan játékokról, mint az I Am Alive, a Wolverine vagy a Watchmen, de hat oldalas, a bétaverzió alapján született Killzone 2 bemutatónkat is csak ajánlani tudjuk – elvégre a fejlesztőket is megkerestük, hogy új információkkal szolgáljanak.

Előző – mit előző, első! – számunk nyomán rengeteg visszajelzést kaptunk tőletek, és szerencsére ezek jökora része nagyjából helyesnek tartotta az új irányvonalat. Természetesen

kritikából is bőven jutott, ezek jó részével mi is egyetértve változtattunk itt-ott a magazin kinézetén, szerkezetén. A meglehetősen kaotikusra sikerült hírek-bemutatók részleget például most már szépen rendszerezve találhatjátok meg az újság elején. Természetesen a további megjegyzéseket, javaslatokat is várjuk, mégpedig a csevego@576.hu címre.

Előfizetési akciónk is rendkívül sikeres volt, ezt most némiképp megújítva továbbra is kínáljuk, erről információkat a 40. oldalon találhatsz. Minket is meglepett ezen felül a kivágható kupon népszerűsége, így az egyszeri alkalomra tervezett akciót meghosszabbítottuk, a magazin áránál jóval többet, ezer forintot továbbra is levásárolhatsz az 576 KByte üzletekben. Találkozunk januárban is!

Jó játékot
Grath



24

I AM ALIVE TÚLÉLNI CHICAGÓT

Földrengés, tűzvész, elállatiasodott emberek – mindennel szembe kell nézned a város és a civilizáció összeomlása után!



44

TOMB RAIDER UNDERWORLD TÚLÉLNI A VADONT

Lara a nagy megújulása óta másodszor tér vissza, és ha forradalmi dolgok nem is történtek nála, a játék az év egyik legszebb alkotása lett!



76

GRAND THEFT AUTO 4 TÚLÉLNI A PORTOLÁST

A GTA 4 fantasztikus játék, és ez az új PC-s verzióval sincs másképp. Feltéve, ha rá tudod venni az elindulásra, mert az sem könnyű feladat...



KILLZONE[®] 2



34

06 CSEVEGŐ

Vélemények, ellenvélemények, de az még mindig nem dönt el, hogy mi legyen az értékelővel

08 PARTIBEMUTATÓ

A kiadók legújabb hobbija, hogy fogadásokat rendeznek játékaik tiszteletére

10 HÍREK

Eladási toplisták, játékbejelentések, japán öröletek, no és játékos mozik

16 BEN JUDD-INTERJÚ

A Bionic Commando producere nyilatkozik mindenről, ami Capcom

18 RYAN ELLIS-INTERJÚ

Hogyan is működik az Xbox Live Arcade játékfejlesztés? Ryan elmondja

20 NXE BEMUTATÓ

A Microsoft megújította az Xbox 360 menürendszerét – előnyére változott a dashboard

22 MEGALOMÁNIA

A Vivendi-Activision összeolvadás eredménye egy végtelenül gazdag, agresszív szörnyetek lett

24 I AM ALIVE

Az első képek és információk a Ubisoft Montreal túlélő játékaról

26 WATCHMEN

2009 legjobb képregény-mozija megkapja a játékfeldolgozását

28 DRAGON AGE ORIGINS

PC-re és konzolokra egyaránt érkezik a Bioware új fantasy RPG-je

30 MADWORLD

A Capcom feldobta a fekete-fehér világot, méghozzá vörössel; vérvörössel

32 INFAMOUS

Empire City városa kalandjaink következtében teljesen felvillanyozódik

34 KILLZONE 2

Nemcsak elbeszélgettünk a Killzone 2 készítőivel, de végigjátszottuk a kapott bétaverziót is. Öt pálya, valamint a bétaverzió hosszú órákon át történő nyúzása nyomán hat oldalon elemezzük a PS3 legnagyobb reménységét.

576 KBYTE TESZTEK

007 - QUANTUM OF SOLACE	82
BANJO-KAZOOIE NUTS & BOLTS	66
BRAIN ASSISTS	96
CHRONO TRIGGER DS	95
DRAGON BALL: ORIGINS	97
ENDWAR PSP	94
FLOWER SUN & RAIN	97
GOLDEN AXE. BEAST RIDER	64
GTA 4 PC	76
KORG DS-10	97
THE LAST REMNANT	50
LEFT 4 DEAD	54
LEGENDARY	58
LOCO ROCO 2	96
MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE	86
MOTO GP 08	59
NARUTO BROKEN BOND	60
NARUTO ULTIMATE NINJA STORM	60
NEED FOR SPEED UNDERCOVER PSP	96
NINJATOWN	97
PRINCE OF PERSIA	78
RED ALERT 3	89
SHAUN WHITE SNOWBOARDING	92
SOCOM CONFRONTATION	74
SONIC UNLEASHED	48
SPIDER-MAN PSP	96
TOM CLANCY'S ENDWAR	72
TOM CLANCY'S ENDWAR PSP	94
TOMB RAIDER UNDERWORLD	44
WII MUSIC	90
WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING	70
YOU ARE IN THE MOVIES	65

csevegő

Először is köszönjük a rengeteg levelet, amit a megújult 576 magazin-nal kapcsolatban küldtek nekünk. Kaptunk hideget (amiért bármi is változott), meleget (leginkább az újság első felének megreformálása miatt) és persze rengeteg javaslatot is. Az előző csonka csevegőben feltett kérdésre – miszerint milyen legyen az értékelő rendszer, pontokat, félpontokat vagy százalékokat használó – is sok válasz érkezett, körülbelül egyenlő arányban, úgyhogy a gond nem oldódott meg. Akinek van mindent eldöntő érve egyik vagy másik megoldás mellett, az a csevego@576.hu címet támadja be vele.

Nem is tudom, hol kezdjem, nem szoktam levelet írni sem a fórumba, sem a csevegőbe, de most úgy érzem hogy le kell írnom a véleményemet az új lappal kapcsolatban. Én 22 éves vagyok, hatéves korom óta az összes konzol megfordult nálam és az összes 576 Konzolt megvettem, magyarul függője lettem az elektronikus játékoknak, amelyekkel az egész családomat is megfertőztem. A magazinotok összes számát már a megjelenés napján a kezembe tartottam és remegve lapozgattam a hasábjait. Nem tudom megfogalmazni, hogy miért, de minden egyes cikknek – még ha nem is érdekelt a téma – megvolt a maga varázsa. Lehet, hogy ez azért volt, mert nem volt konkurens, konzolokkal foglalkozó magazin, ami baráti módon írta volna a cikkeket. Mert ez tény, a Konzolban a tesztek 90%-a reális volt, nem voltak túlpontozva, ha egy játék szar volt, akkor azt le is húzták rendesen. Most vissza is térnek az új újsághoz, ami nekem kellemes meglepetést okozott. Sikertől átvinnetek a régi újság felfogását egy új külsőbe, ami kimondottan pozitív.



Tetszik a sok kis cikk az újság elején és eltűntek a csöves mangák amiket mindig átlapoztam! A végére még annyit írnék hogy köszönöm hogy nem ba..tátok szét a kedvenc újságomat és hűséges olvasótok maradtok! Kellemes, meleg szobában, konzolozással eltöltött kellemes ünnepeket kívánok! *Torma Ákos*

Neked is hasonlóan jókat! A leveled azért is került be, mert te voltál az egyetlen, aki az anime-rovat átmeneti megszűnését örömmel fogadtad, az olvasói levelek fennmaradó része követelte vissza a rajzolt lánykákat. Így aztán úgy gondoltuk, januártól valamilyen formában visszatérünk a mangákhoz, animékhoz. Sajnáljuk, Ákos!

Szeretném, ha az újság minél jobb lenne, ezért meg szeretném osztani kritikáimat.

1. Szerintem a játékokat 1-10-ig kellene pontozni, félpontokkal. Nem lenne szükség tized pontokra, mivel az így adható 20 különféle érték alapján is kiválóan be lehet határolni egy játékot. Csak két játék tért el ettől, nem is tudom, miért.
2. A tartalomjegyzék két oldalt vesz el az újságból, mégsem tudok eligazodni benne. Örülnek, ha minden egyes rovat neve szerepelne a tartalomjegyzékben, és nem csak a tesztelt játékok és előzetesek, vagy ha így maradna, akkor csak egy oldalt venne el az újságból.
3. Az újság tesztek előtti részét rendszerezni kellene, mert elég nagy a fejetlenség.
4. Az értékelőboxból elveszett a hangulat értékelése. Tudom, hogy így nagyon hasonlítana az előző újság értékeléséhez, de egy játék leglényegesebb eleme a hangulat.

Egyébként a lap nagyon tetszik, csak így tovább, merjetelek változtatni rajta (ne drasztikusan, csak finomítsátok!) *Tisztelettel: Szűcs Márk*

1. A néha-néha eltérést a félpontos rendszertől az előző számban megmagyaráztuk: a Call of Duty is jó meg a Gears of War is jó, megérdemlik a 9 pontot. Viszont a GoW nekünk jobban bejött, ha a két játék között kellene választani, erre szavaznánk – de 9.5-öt meg nem vágtunk volna rá. Így lett az 9.2.

2. Suttó, a tartalomjegyzék is megváltozott.

3. Suttó 2.0!

4. A hangulatot azért szedtük ki, mert – optimális esetben – erről szól a cikk jelentős része. Persze, megemlíthjük

a zenét, látványt, a játék hosszát és multiplayer opcióit, az irányítást, ha gond van vele. De ezen felül a lényeg a hangulat, a játékmenet, hogy milyen érzés vele játszani. Tessék elolvasni a cikket, nem csak a számokat nézni.

Első körben szeretnék gratulálni a megújult laphoz, szerény véleményem szerint érezhető a minőségbeli javulás. [...] A stílus jó, sokat változtatni sem kellene rajta, csak egy leheletnyi rendszert kellene belevinni. Nem tisztem fikázni mások munkáját (ami szemmel láthatóan rendesen lett a lapba téve), ezért nem is teszem, a véleményemet elmondtam. Ellenben lenne két kérdésem:

1.: A Wii platform kissé el lett hanyagolva a lapban, remélem, hogy a jövőben azért ezzel az oldallal is foglalkoztok.

2: Ezen gondolat és/vagy eszmefuttatás szintén a Wii-hez fűződik, ill. az enyhe bajsejtelmet ellenérzést alátámasztó (ne legyen így): az előfizetői akció kínálatából hiányzik a Nintendo alternatíva.

Már azt is hatalmas sikerként fogom megérni, ha érdemben válaszoltok ezen kis szösszenetemre, ha esetleg konkrét változást is kapok, külön öröm lesz számomra! Köszönöm nektek, sok sikert a további munkához. *Üdv: SuSu*

Többen kérdezték, hogy miért nincs sok Wii-játék az újságban. Akadt, aki ugyanilyen elven a PS2-t vagy épp a PSP-t hiányolta. Meg kell mondanunk, nincsenek előítéleteink, mi minden platformon játszunk, mindet szeretjük, mindegyiken vannak kihagyhatatlan alkotások. Azonban írni csak olyan játékról fogunk, ami itthon forgalomba kerül – nem wareztanácsadó készül itt, hanem videójáték-magazin. Sajnos Magyarországon a Wii-t a forgalmazók nem nyomják igazán (ennek nyilván eladási és nem elvi okai vannak), így rengeteg játék nem kerül be hozzánk hivatalosan, vagy csak hónapokkal az amerikai, rossz esetben az európai premier után. Tényleg tesztelhettük volna most a Chocobo Dungeont, Amerikában kijött – de mivel csak bőven megjelenésünk után kerül be hozzánk hivatalosan vártunk vele. Skate It, Reaving Rabbids 3 detto.

Nagy érdeklődéssel vettem a kezembe az új lapot. Szerintem szép lett az új elrendezés, valahogy felnőttesebbnek tűnik a lap, azonban néhány dolog nem tetszik annyira.

1. Elég nehéz megtalálni, hogy a játékszemlétek milyen konzoltípushoz tartoznak, és a tartalomjegyzékben sincs ez feltüntetve.
2. Nincs kiírva a játékoknál, hogy milyen más verziók érhetőek el belőle.

Üdv.: Benke László

1. Módosítva.

2. Az előzeteseknél az adatlap minden készülő verziót megemlít, a teszteké az, amiről a teszt szól. Így hiába jelent meg 47 platformra a NFS vagy a CoD, mi a nextgen+PC változatot teszteltük (nem összeesküvés – ezt kaptuk meg időben), így ez volt az adatlapjához odaírva. A multiplatform boxot pont ezért találtuk ki, hogy e verziók közt az eltéréseket, illetve más platformok változatait kielemezzük. ■

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, köszönjük a támogatóknak a felajánlásokat!

Eredeti vagy?

Tóth Tamás, Abony
Office 2007
és egy VX 700 webkamera
Kovács Elemér, Budapest
VX 700 webkamera

Fallout 3

Pálvölgyi László, Budapest
Fallout 3 PS3-ra
Fehérvári Szabolcs, Délegyháza
Fallout X360-ra
Molnár Dániel, Nyíregyháza
Fallout 3 PC-re

NFS Undercover

Bárány Róbert, Budapest
NFSUC PS3-ra
Csengeri Ákos, Hajdúnánás
NFSUC X360-ra
Tihanyi Máté, Tatabánya
NFSUC PC-re

Gears of War 2

Sinka Georgina Dóra, Budapest
GoW2
Kelep János, Pécs
GoW2

Sacred 2

Balázs Bálint, Csobánka
Sacred 2
Fábián Gábor, Dunaharaszti
Blind Guardian CD

Mirror's Edge

Gyarmati László,
Sajószentpéter
ME PS3-ra
Dakos János, Karcsa
ME X360-ra

Resistance 2

Tám Anita, Oroszlány
Resistance 2

Fable 2

Kelemen Szabolcs, Salgótarján
Fable 2

Lips

Varga Renáta, Győr
Lips

Forma 1 CE

Szabó Sándor, Debrecen
F1CE PS3-ra

14

BIOSHOCK 2

SOK RÉSZLETET NEM
TUDNI, DE AZ ELSŐ
KÉPEK ITT VANNAK.

15

WOLVERINE

JÖVŐ MÁJUSBAN
ÉRKEZIK A FILM ÉS A
JÁTEKVÁLTOZAT IS.

26

WATCHMEN

EPIZODIKUS, LETÖLTHETŐ
JÁTEK A KULTIKUS
KÉPREGENY ALAPJÁN.

30

MADWORLD

LÁNCFÜRÉSZELÉS
FEKETÉBEN, FEHÉRBE
ÉS VÉRVÖRÖSBEN.

32

INFAMOUS

A PS3 CRACKDOWNJA;
HA OLYAN JÓ LESZ,
IMÁDNI FOGJUK!

HÍREK

érdekességek

ha szeretnél jólétesült lenni



A HÓNAP SZTORIJA

KILLZONE 2

INTERJÚK

E számunkban nem csak a Capcom Japan egyik fejesét és a Void Star vezető grafikusat faggatjuk ki készülő játékaikról, de a Fallout 3 alkotójánál is utánajárunk, mit terveznek a jövőben.



BEJELENTÉSEK

Ebben a hónapban igencsak előzzük a kontinens magazinait; az I Am Alive nálunk debütál, de a Wolverine-ről és a Watchmenről se nagyon olvashattál másutt...



ELEMZÉSEK

A Microsoft megújította az Xbox kezelőfelületét, az Activision meg összeolvadt a Vivendivel. Az előbbinek mérhetetlenül örülünk, az utóbbival kapcsolatban vannak riasztó fejlemények...



NFS PARTY

A Need for Speed Undercover megjelenését az EA egy röpké kis bulival ünnepelte meg. Az egyik pesti bevásárlóközpontban összerántott rendezvényen ott volt a magyar celebvilág színe-java – az már csak a mi bűnünk, hogy a legtöbbjüket nem tudjuk beazonosítani (nyereményjáték nincs, de a megfajtéseket várjuk szokásos címre – és köszönjük, Cseh Lacit azért sikerült felismerni.). A hangulat mindenesetre remek volt, és bár nemzeti hírességeink egy óra múltán elhúztak (igaz, volt, aki NFS-re pingált autóval), a nép boldogan nyúzta zárásig az Undercovert gyakorlatilag minden létező játéklapon. A játékosokat a vonzó rendőrlánynak beöltözött hostessek igazították el, és noha olyan üvöltözés nem volt, mint dicső celebjaink futamjai során, úgy tűnt, a járőrelők élvezik a dolgot!



A képek forrása: EA



A képek forrása: Micro



LIPS PARTY

November 19-én este, a Citadellán ismét Microsoft-buli volt, bár teljesen más hangulatban, mint a múltkori GoW2-parti. Hetyke mellet és a sok vér helyett megasztáros énekesek voltak a középpontban, no meg Cseh Laci, aki az egybegyűlt 250 embert szórakoztatta érces baritonjával (vagy másával – mindig épphogy kettessel mentünk át énekből). Az est fénypontját mindenesetre az jelentette, amikor az EA jelenlevő gárdája magyar klaszikusokat kezdett el vonyí... sikí... énekelni a nagyszínpadon. Sikert arattak, fergetegeset!



LICH KING LAUNCH PARTY

Egy budapesti bevásárlóközpont adott otthont a magyar Lich King bulinak. Ez amúgy minden idők legnagyobb ilyen rendezvényévé nőtt ki magát, hiszen a konzervatív számítások szerint is 1500 addikt várta a betevő bitadagját. Az éjjelig zárva tartó bolt előtt egyre dagadó tömeget a műsor volt hivatott visszatartani a kiegészítő erőszakos



megszerzésétől. A pacifista törekvések közül a Guitar Hero-bajnokság (lásd alul a leg... legbohókásabb kvartettet – bármit megadnánk egy olyan képért, amin a dobos is tisztán látszik!) és a jelmezverseny volt a legnépszerűbb. Utóbbin indultak komoly munkával készülő versenyzők is (a nyertesd lásd itt balra) és olyanok is, akik szerint két, filctollal barnára firkált és karra kötözött kartonlap kimeríti az „ember lovag teljes páncélzatban” fogalmat...



■ A másfél méteres fémkardot, a Frostmourn-t ezzel a jelmezzel nyerték meg.



WOW LONDONI PAFF



Természetesen nem csak nálunk rendeztek Lich King bulikat, Párizstól New Yorkig mindenütt hatalmas rendezvények, éjjeli bulik voltak. A legnagyobb fesztivál Londonban volt, ahol a fejlesztők közül is buliztak néhányan a legnagyobb, 3000 fős felvonuláson. Természetesen itt is mindenhol műsorokkal próbálták lehűteni a lelkes népet, a jelmezverseny például az amúgy visszafogott angolok körében is népszerű volt.



NEED FOR SPEED
UNDERCOVER

NYEREMÉNYJÁTÉK!



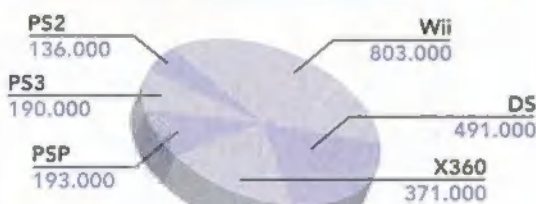
Az Electronic Arts jóvoltából kisorsolunk három darab NFS Undercover pólót. A jelentkezéshez nincs más dolgod, mint jelentkezni egy emaillel (benne címeddel és telefonszámoddal) nálunk. A levél tárgya legyen Undercover, és írd meg benne, hogy az első NFS melyik autós magazin támogatásával jelent meg.

Cím: nyeremenyjatek@576.hu

Határidő: 2009. január 5.

TOPLISTA USA október 01-30.

JÁTÉK	PLATFORM	PONT
1. Fable 2	X360	8.9
2. Wii Fit	Wii	8.0
3. Fallout 3	X360	9.0
4. Mario Kart Wii	Wii	9.0
5. Wii Play	Wii	--
6. Saints Row 2	X360	6.5
7. SOCOM Confrontation	PS3	7.0
8. Little Big Planet	PS3	9.5
9. NBA 2K9	X360	--
10. Dead Space	X360	9.0



Ennek a hónapnak az amerikai piacon a vesztese a Sony volt, minden konzoljából érezhetően kevesebbet adtak el, mint szeptemberben (igaz, a tavalyi számokhoz képest 57%-os volt a PS3 előrelépése). Ezzel szemben a Nintendo rekordot döntött, még nem volt olyan gép, amiből ennyi fogyott volna októberben, ráadásul, a piac több, mint fele már az övék.

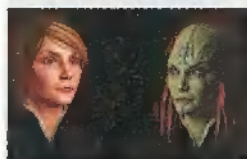
ONLY IN JAPAN



Wagamama Fashion Girls' Mode

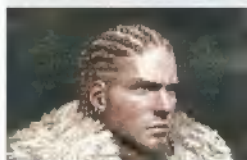
Az elsőprő sikerű Nintendogs és a Brain Age után (előbbi 20, utóbbi 15 milliónál tart) a Nintendo megtalálta a következő hónapok slágertermékét. A Fashion Girls Mode rögtön a japán eladási listák élén nyitott, első heti 76 ezres eredményével. Miről szól? Divatról, minden mennyiségben: neked, a játékosnak, egy ruhabolt menedzsereként kell becsábítanod a vásárlókat, gondoskodva arról, hogy még a gatyájukat is otthagyják miközben a tízezer darabot számláló ruha- és kiegészítő-kollekcióból válogatnak. A Girls

Mode nagyon erőteljes wifi támogatással is rendelkezik, négy játékos mutathatja meg a kifutón, hogy melyikük a legnagyobb díva – mindezt a DS eddigi talán legerőteljesebb 3D-s körítése mellett. Divattémából meggagdagodni Japánban amúgy sem nehéz, az X360-ra áttért The Idolmaster különösebb gond nélkül kaszírozott több százezer dollárt olyan hasznos letölthető tartalmakból, mint új szoknyák, cuki felöltők vagy nagyon kawaii hajpántok – mindezt egy virtuális lányzene-kar divatosabbá tétele érdekében. ■



■ STAR TREK

A Star Trek Online, egy kizárólag neten keresztül játszható akció-RPG lesz, ahol mindenki a kedvenc trekkie foglalatosságát űzheti: lehet űrharcokat vívni, végtelen idegen bolygót felderíteni, vagy épp ócska műanyag díszletek előtt beszélgetni órákon át. Platformok: PC, X360 és 99%, hogy PS3 is.



■ MOARTS

A fenti, rendkívül hülye betűhalom egy új játékstílus neve, a több ezer játékos által játszható akcióstratégiaké. Ennek első képviselője a Kingdom Under Fire 2 lesz, és nem, mi sem tudjuk, hogy ez pontosan milyen is lesz...

ASZFALTSZAGGATÓK

Gran Turismo? Forza? Ugyan már! Ha igazi szimulátorra vágysz, ahol érzed a motort, a kasztni minden rezdülését, ahol nyakig olajosan bebújhatsz a motorházba, hogy az utolsó csavarokat is magad állíthasd be, akkor egyetlen lehetőség van: PC-re váltani, és kipróbálni a svéd lóerőmegszállott fejlesztőcsapat, a SimBin valamelyik alkotását. Legalábbis eddig csak ez az egyetlen lehetőség volt – jövő márciusban azonban a SimBin átlátogat konzolra is, az X360-exkluzív Race Pro játékkal!

A játék a WTTC versenysorozatot dolgozza fel, de a túraautók mellett bőven lesz más versenygép kipróbálására is lehetőség: a Mini Coopertől a Forma 3000-es szörnyekig terjed a 44-tagú kínálat. Ezeket a masinákat 13 pályán hajthatjuk meg, de természetesen e téren a későbbiekben a letölthető tartalmaknak köszönhetően komoly bővülés várható. A Race Pro központi eleme a karriermód lesz, ahol 34 szerződést szerezhetünk meg, melyek mindegyike legalább három versenyre szól, és ahogy fejlődünk, úgy jutunk el a „gyenge”, 200 lóerős gépektől az ezerlovas elit járművekig. Ha pedig sikerül gyengébb géppel valami figyelemreméltót alakítani, akár gálafutamokra is kaphatunk meghívót, ahol valami különleges géppel kell sietni.

Mindezt természetesen ultrarealisztikus tálalásban kapjuk, a sérülési modelltől az egyes autók hangjáig minden a lehető legélethűbb. Ennek megfelelően millió dolgot állíthatunk az autókra is, szóval akik tudják, hogy miként kell beállítani a hengerfejet meg a főtengelyt, azoknak ez lesz maga a paradicsom. Mindenki más meg bízhat benne, hogy a kezdőknek készített kezelési mód kellően könnyed lesz, controllerrel is. ■



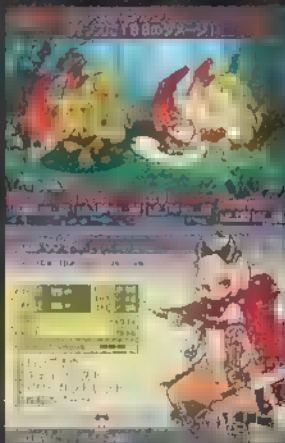
Megjelent világszerte ■ mozikban ■ Max Payne film, és az általános vélemény az, hogy bizony sikerülhetett volna jobban is. Szerintünk mondjuk úgy például, hogy az akció a film legalább 95%-át elfoglalja, Mila Kunis pedig a maradék percekben lassítva úszik a levegőben. Na mindegy, ne keseregjünk a kihagyott zicceren, inkább nézzük meg, hogy milyen játékfeldolgozások várhatók a jövő év után. Plusz kitérünk a filmvilág valaha volt legbetegebb ötletére is, mégpedig arra, hogy a Monopoly társasjátékot akarják megfilmesíteni, ráadásul egy sokmillió, effektekkel teletömött akciómoziban. Mi lesz ■ következő? Gazdálkodj okosan mozi? A Ki nevet ■ végén horrorfeldolgozása? Elvont szociodráma az ugrókötelezésről? ■

Videojáték menni Hollywood

Játék (film)		A történet
PRINCE OF PERSIA (DISNEY)	Bemutató: 2010 Írta: Jordan Mechner Rendező: Mike Newell (Harry Potter 4)	A nemrég 2010 májusára halasztott filmből ■ Disney a Karib-tenger kalózái szintű jelenséget akar kreálni. A főszereplő Jake Gyllenhaal, a hercegnőt Gemma Arterton alakítja, de Ben Kingsley és Alfred Molina is feltűnnek a vásznon.
ONIMUSHA (PARAMOUNT)	Producer: Samuel Hadida (True Romance, Parfüm, Resident Evil) Rendező: Cristophe Gans (Silent Hill)	Heath Ledger halála miatt nem tudni, hogy mi is lesz az Onimusha filmmel (nem szerepelt volna benne, de a producer terveit átalakította a dolog), de a Samanosukét alakító Takeshi Kaneshiro szerint előbb-utóbb elkészül.
GOD OF WAR (UNIVERSAL)	Bemutató: 2010 Producer: Alex Gartner (Get Smart) Rendező: Brett Ratner (X-Men 3)	Mr. Ratner halhatatlan szavaival: „Egy kib@szott durva csávóról szól, akit Kratosnak hívnak, aki mindenkit legyak, mert dühös, hogy a többi isten átvette, vagy valami ilyen szarság. Nemtom, gőzöm sincs róla, ■■■ játszottam vele.”
UNCHARTED (ATLAS)	Bemutató: 2010 Írta: ? Producer: Avi Arad (minden, ami Marvel)	Azon túl, hogy a film készül, nem sokat tudunk róla. Az mindenesetre biztos, hogy nem az akcióval, a szigettel fog nyitni, hanem jobban megismerjük majd Nathan Drake karakterét.
MONOPOLY (UNIVERSAL)	Bemutató: 2010 vagy 2011 Írta: Pamela Pettler (Corpse Bride) Rendező: Ridley Scott (Alien, Gladiátor)	Oké, ■■■ kapcsolódik szorosan a játékokhoz, de nem tudunk nem írni róla. Film készül a Monopoly alapján. Igen, a társasjátékból. És Ridley Scott rendezi. És ■ Blade Runner futurisztikus hangulatát emlegeti a filmmel kapcsolatban.

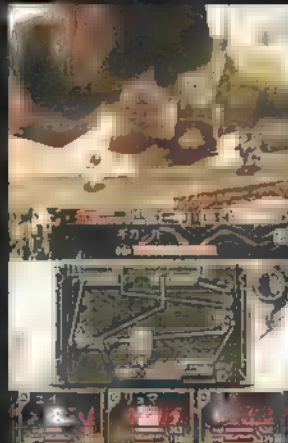
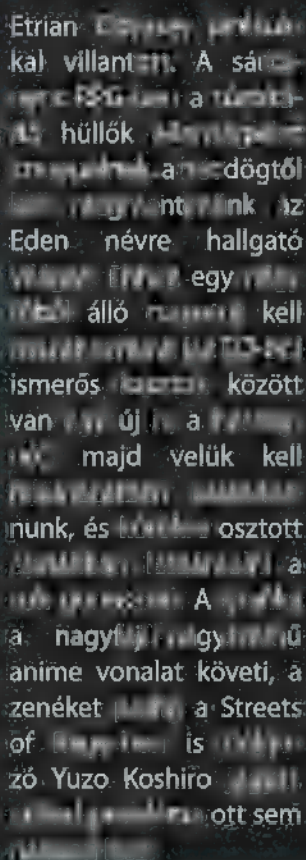
DS-ES SZEREPEK

Az Alfa Romeo 360 1.1 literes felülmúlva mára a DS lett a magyarországi kedvelőinek kedvenc autójának. A Fiat Forti nyolc év alatt, a Dacia 1300 9, a Blue Bird 10, a Renault 11 év alatt millió példányban készül, következzen két magyarországi



7TH DRAGON

Kiadó: Sony
Megjelenés: 2019
A 7th Dragon: The Fated
nagyon rövid, de izgalmas
és érdekes a pár perc a
Phantasy Star-sorozatban
kicszempert játszó Kōhei
Kodama, a droidok világá-
ból az a Kōhei Minami, aki
már az



BLOOD OF BAHAMUT

Kiadó: ... Enix
Megjelenés: 2009
A FF12: Revenant ...
alkotóinak ...
... of the Colossus
... hisz ebben is
hatalma ... barnászöld
monstrumokat ...
... itt a
játék a ...

ratív. Látom én is, hogy ráadásul lehet még szabadon mászhatnak fel a gigászok testén. Így lehetne, hogy valaki felmász a szőnyegre, a szeme előtt, míg a többiek elmentek a rendszertől, ott van nekik a csatlakozás. Összesen 130 ember lesz a pályán, és az ellenfelek is vannak, tehát nem fogunk egyedül maradni. Kell lesznek a csapatok, összesen hét, eltérő fizikai és kognitív képességekkel rendelkező hős közül választhat, és az egyes hősök karaktert is tovább lehet fejleszteni.



Kishírek a nagyvilágból



EA Sports Active

Már régóta terjengtek pletykák arról, hogy ■ EA is dolgozik egy fitness-játékon Wiire, és most a cég be is mutatta az Active termékvonala első képviselőjét. Ez külön gyakorlatokkal ■ Wii Fit deszkáját is támogatja, de ■ nélkül is teljes értékű lesz. Ahogy ■ képen is látjátok, jár majd hozzá egy lábra szorítható erszény, ahová kontrollert pakolhatunk, valamint kapunk egy gumiszalagot is, ami mellé kontrollert fogva szintén millió gyakorlat válik elérhetővé. A célcsoport itt az amerikai piac, tehát nem az ellazulás, hanem a lefogás lesz ■ központi funkció. ■



Supreme Square

A november talán legmegdöbbentőbb játék híre az volt, hogy ■ ultrahardcore PC-s stratégiai játék, ■ Supreme Commander (melynek pocskék X360-as verziójáról egy korábbi számunkban olvashattál) folytatását szerte ■ világon a Square Enix fogja kiadni – sem platformokat, sem megjelenési dátumot nem említett ■ sajtóközlemény. Ez ráadásul csak az első ilyen bejelentése ■ szerepjátékairól ismert japán cégnek, hisz ahogy a Capcom és a Sega is, úgy most a Square Enix is megkezdte a nyugati fejlesztők „toborzását”, hogy ily módon szélesítsék portfóliójukat. És így legalább most már sztorija is lesz ■ Supreme Commandernek... ■



■ TRAINING ■ KOEI

A Tecmo körül
zajlanak a dolgok:
felmondott a Team
Ninja (Dead or
Alive, Ninja Gaiden)
stúdiójuk majdnem
teljes legénysége,
majd ■ Square
Enix akarta őket
megvenni, ők pedig
e helyett inkább a
Koeivel álltak össze.
Vajon ■ következő
strandröplabdás
programban benne
lesznek a kínai
tábornokok? Csak
remélni tudjuk...

A KATEKIZIS
számokban **35**

Ostatkovice, klášter, ubíjení
draga, peníze, meč, hroby,
hroby, hroby, hroby, hroby

5 **Összefoglalás** **csaka** **bungee**
szerrint **jóvára** **előz** **az** **előzet**
előzet **előzet**

17 **1990** - il libro *Il SS* di Adriano e edito da Mareszeller a Bologna (con la collana settembre '90).

25 millió kódot írtak az értékesítő az üzletekben, míg az értéke a Microsoft (az átlal november 10. napjára felért)

35

56

100.000

6.3 millió

11 millió

1. *Illegible text*
 2. *Illegible text*
 3. *Illegible text*
 4. *Illegible text*
 5. *Illegible text*
 6. *Illegible text*
 7. *Illegible text*
 8. *Illegible text*
 9. *Illegible text*
 10. *Illegible text*
 11. *Illegible text*
 12. *Illegible text*
 13. *Illegible text*
 14. *Illegible text*
 15. *Illegible text*
 16. *Illegible text*
 17. *Illegible text*
 18. *Illegible text*
 19. *Illegible text*
 20. *Illegible text*
 21. *Illegible text*
 22. *Illegible text*
 23. *Illegible text*
 24. *Illegible text*
 25. *Illegible text*
 26. *Illegible text*
 27. *Illegible text*
 28. *Illegible text*
 29. *Illegible text*
 30. *Illegible text*
 31. *Illegible text*
 32. *Illegible text*
 33. *Illegible text*
 34. *Illegible text*
 35. *Illegible text*
 36. *Illegible text*
 37. *Illegible text*
 38. *Illegible text*
 39. *Illegible text*
 40. *Illegible text*
 41. *Illegible text*
 42. *Illegible text*
 43. *Illegible text*
 44. *Illegible text*
 45. *Illegible text*
 46. *Illegible text*
 47. *Illegible text*
 48. *Illegible text*
 49. *Illegible text*
 50. *Illegible text*
 51. *Illegible text*
 52. *Illegible text*
 53. *Illegible text*
 54. *Illegible text*
 55. *Illegible text*
 56. *Illegible text*
 57. *Illegible text*
 58. *Illegible text*
 59. *Illegible text*
 60. *Illegible text*
 61. *Illegible text*
 62. *Illegible text*
 63. *Illegible text*
 64. *Illegible text*
 65. *Illegible text*
 66. *Illegible text*
 67. *Illegible text*
 68. *Illegible text*
 69. *Illegible text*
 70. *Illegible text*
 71. *Illegible text*
 72. *Illegible text*
 73. *Illegible text*
 74. *Illegible text*
 75. *Illegible text*
 76. *Illegible text*
 77. *Illegible text*
 78. *Illegible text*
 79. *Illegible text*
 80. *Illegible text*
 81. *Illegible text*
 82. *Illegible text*
 83. *Illegible text*
 84. *Illegible text*
 85. *Illegible text*
 86. *Illegible text*
 87. *Illegible text*
 88. *Illegible text*
 89. *Illegible text*
 90. *Illegible text*
 91. *Illegible text*
 92. *Illegible text*
 93. *Illegible text*
 94. *Illegible text*
 95. *Illegible text*
 96. *Illegible text*
 97. *Illegible text*
 98. *Illegible text*
 99. *Illegible text*
 100. *Illegible text*

**Breslauer november 17-én: Nirozmi
designatnálya Nado Zeldares a
Pikmipek papaja. Shiroga Miyamara.**

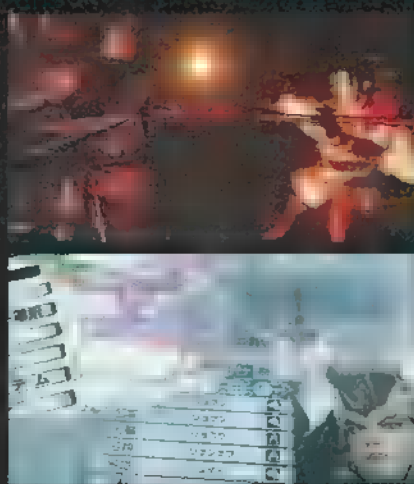
one hell a class of war
 e-ult achievement the
 a seriously 20-hoz. Mi
 ayas 3000 ne tarsany

szelvényben foglalt a
malára volt legsikeresebb
számomra, a SNES-es
Street Fighter.

sonzetoje van de a World
lake atmal. Enay seek nen
evenher

DYNASTY WARRIORS

Noha sokak számára a Dynasty Warriors sorozat a rókabőrök szinonimája, ha nem lenne rá óriási kereslet, a Koei már rég felhagynát volna az újabb és újabb folytatások gyártásával. Azonban a mai napig 15 millió példány kelt el a szériából (és ebből ötmillió az utóbbi két évben), így a fejlesztőcsapat, az Omega Force jövője biztosítva van. Most a készülő harcra DW-átalkotmányuk be...



DW8 EMPIRES ISS 110

[illegible]

BW GUNDAM 2 PS3 X360

A játékok közül nagyobb sikerrel lehet számolni, mint mondjuk a Star Wars és a Dune ura korú szereplőire. Így a Star Warsból nagyobb a siker, mint a Star Wars Battlefront. A Star Wars Battlefront 2 a Star Wars Battlefront 1 folytatása, de a Star Wars Battlefront 2 a Star Wars Battlefront 1 folytatása, de a Star Wars Battlefront 2 a Star Wars Battlefront 1 folytatása.



DW STRIKEFORCE PSP

Japán a Monokor Mármor-füzetben
 és a szomszédos lánban az a
 sok más TST-játék mellett a
 Szomszédos Füzetben is megjelenik.
 A klasszikus Monokor-füzetben
 tehát a megadott egyedi
 egy kombinációs játékmód
 mellett az a játék ne legyen túl
 könnyű azaz a Monokor a
 monstrum mellett a Monokor
 akiket csak a Monokor-füzetben
 lehet játszani. Egy-egy
 Monokor-füzetben a Monokor-füzetben
 nem lehet játszani.
 A szokásos Monokor-füzetben a szokásos
 csatamezőkön a szokásos
 módon játszható a szokásos
 Monokor-füzetben.

JÁTÉKOS KISFILMEK

Manapság már abszolút nem meglepő, ha egy játékból film készül, olyannyira nem, hogy manapság már megéri csak a játékok népszerűsítésére egész estés animációs filmeket készíteni. Ezen trend most indult be teljes erővel, az első három igényes próbálkozóról foglaltunk össze minden tudnivalót.



SONIC NIGHT OF THE WEREHOG

Megjelenés: tinyurl.com/5u24uk
Nem csalás, nem ámtítás, a Sonic Unleashed promotálása kedvéért a Sega készített egy kisfilmet, amely 11 perces hosszával ugyan nem mérhető a másik két alkotáshoz, de éppen ezért ingyenesen letölthető, például ■ fenti címről is. A sztori egy kísértetek lakta várba kíséri el Sonicot és haverját, ahol két szellem vetélkedik azon, hogy ki tudja jobban megrémisztetni a látogatókat. Sonic persze nem hagyja magát, de igazi győzelmet csak akkor tud aratni, amikor feljön ■ telihold, ő pedig „vérsünné” változva tud rendet vágni ■ rosszarcúak között. És persze kibe fog beleesni a szexi szellemlányka? Egyet találhattok, de elárulom, a válasz nem lesz meglepő...



DOWNFALL

Megjelenés: DVD, Blu-ray
A Dead Space játékban látottak tulajdonképpen csak az utolsó fejezetét jelentik az Ishimura bányászahajó történetének – az idegenekkel vívott harc sokkal korábban kezdődött. Ezt mutatja be a Downfall című, anime stílusban (ott is ■ kevésbé animált) megalkotott videó, ami Holt tér címmel magyar felirattal is ellátva novemberben megjelent itthon is. A film ■ titokzatos idegen ereklýe megtalálásával indul, és azt mutatja be, hogy ■ városnyi méretű hajót miként özönlik el a nekromorfok. A rajzolt film igazi véres-kaszabolós horror, és ■ játék kedvelői rengeteg plusz információt tudhatnak meg belőle a világgal, a karakterekkel és a nekromorfokkal kapcsolatban.



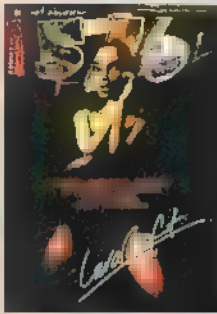
RESIDENT EVIL DEGENERATION

Megjelenés: DVD, Blu-ray, UMD
Három, a játékokhoz tulajdonképpen csak néhány névvel és sok zombival kötődő élőszwereplős film után a Capcom most a saját kezébe vette a dolgokat, és a Sonyval együtt elkészítettek egy animációs horrort, amely ezúttal tényleg ■ Resi-játékok univerzumába kalauzolja a nézőket. Bár az animáció minősége a leírások, trailerek alapján hagy némi kívánnivalót maga után, de az ■ tény, hogy ■ 90 perces film nagyjából ott ér véget, ahol majd a RE5 elkezdődik, bizonyára sok játékos figyelmét felkelti majd. A két főszereplő Leon Kennedy és Claire Redfield, ■ sztori pedig egy repülőtér zombik általi lerohanását és a T-vírus terjedését mutatja be.

TOPLISTA Magyarország
szeptember 10-16.

RANK	TITLE	PLATFORM	SCORE
1.	WoW Wrath of the Lich King	PC	9.5
2.	FIFA 09	PS2	9.0
3.	WoW Battlechest	PC	--
4.	War 2	X360	9.2
5.	Euro Truck	PC	--
6.	The Sims 2 The Sims 2: Open for Business	PC	--
7.	Red Alert 3	PC	8.5
8.	Szomszédok 3	PC	--
9.	Crysis Warhead	PC	--
10.	The Sims 2 The Sims 2: Life	PC	--

Oldschool '98/12



TOMB RAIDER 3

1998-ban Lara első sikerkorszakának csúcspontjára járt, így a kicsit szögletes, de ekkor is igen csinoska régészlány bizony hiányos öltözékben, sejtelmes megvilágítás mellett kívánt mindenki- nek kellemes karácsonyi ünnepeket. Később teszt, illetve ennek részeként a végigjátszás első része segítette a Lara mellett döntő játékosokat.



CRASH BANDICOOT 3

Bár a PS1-es FIFA és az N64-es NHL is több pontot kapott, most a harmadik Crash-játékot emelnénk ki, amely a legutolsó igazán jó platformszereplése volt a rókanak – azóta elég meredek lejtmenet jut neki osztályrészül. Igaz, a fejlesztőkről nem mondható el, PS2-n a Jak-szériával, PS3-on az Unchartedekkel tündökölnék.



APPALOOSA INTERACTIVE

Az Appaloosa a magyar játékfejlesztés titkos ása volt, hisz hatvan konzoljátékot raktak össze. Leghíresebb alkotásuk az Ecco-sorozat volt a Segának, de több Contra-epizódot is ők csináltak a Konaminak. A stúdió-látogatás nem sokkal az Ecco DC-verziójának bejelentése előtt készült, és mint az az interjúból is kiderült, az Appaloosánál volt az első Dreamcast az országban.



Új Halo új helyről? Előző számunkban írtunk a Bungie által készített új Halo-epizódról, a Reconról (amit azóta amúgy átkereszteltek Halo 3: ODST-re), de biztosak vagyunk benne, hogy valahol készül egy rendes, igazi, teljes értékű és árú folytatás is. A legújabb híresztelések szerint ezt a feladatot a Gearbox (Brothers in Arms-széria) végzi, akik anno a Halo első részének PC-s változatában is közreműködtek. A pletykát alátámasztja, hogy komoly átcsoportosítások voltak a cégen belül, így mind a készülő Aliens: Colonial Marines, mint a Borderlands fejlesztéseik halasztásra kerültek. Ha a hír igaz, rettegünk...

Little Big PSP Annak ellenére, hogy a Little Big Planet egyelőre nem teljesít úgy, mint a Sony várta, Zokni úr nem marad magára: több forrásból is azt hallani, hogy már készül a PSP-s verzió is, megszámlálhatatlan új helyszínnel és tárggyal – és persze ott kreált szinteket majd PS3-on is le lehet tölteni. Ennek mindenesetre jobban örülnék, mint a kétdolláros jelmezeknek...

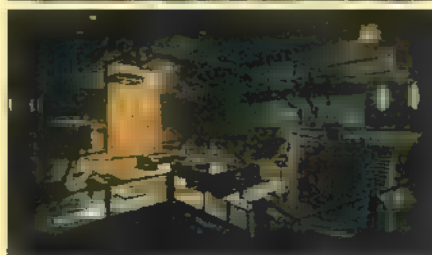
ÁLLÍTÓLAG...
a meg nem erősített tartomány

Kojima és az FPS Hideo Kojima próbál nem Metal Gear Solidokat gyártani a jövőben, és a Japánból érkezett, a Konami által nem kommentált hírek szerint a mester valami – számára – teljesen újjal próbálkozik: FPS-t készítene. A hírek szerint ezt egy nyugati fejlesztőcsapattal képzel megvalósítani, állítólag látták az Infinity Ward (CoD 4) és a Guerilla (Killzone) irodájának környékén is...

Időutazó orgyilkos Altairt legutóbb úgy hagytuk ott (már az, aki képes volt végighentelni a három tökugyanolyan város kilenc tökugyanolyan kerületét), hogy bőszen megakadályozza a középkori világháború kirobbanását, jelenkori őse pedig mágikus képességekre tesz szert. Mivel jövő év végén jön a folytatás, és még mindig nincs hivatalos infó a játékról, elindult a szaglászás, és jelentjük, két variációs lehetőségünk is van: az Assassin's Creed 2 így vagy a XVI. századi Veleceben, vagy a XVIII. századi Franciaországban, a guillotine-ozások véres idején fog játszódni.



Az Eidos végre fellebbentette a fátylat az új, montreali stúdiójuk első készülő játékáról. A Deus Ex 3 az eddigi két rész (PC mellett az első PS2-n, a második Xboxon jelent meg) előtt fog játszódni, a sorozattól megszokott módon szerte a világon mindenhol. A történetről és a főhőséről nem sokat tudni, bár biztos, hogy egy kibercuccokkal alaposan telepumpált fickót fogunk alakítani. A biobeültetések között lesz falon átütő kevlárkéz, Wolverine-mintára húsból előrántható penge vagy mondjuk röntgenszem is. A játék erősségének a fejlesztők a történet alakítását ígérnek: állítólag tényleg alapvetően befolyásolhatjuk az eseményeket!



Wanted Weapons of Fate

A Wanted című film ugyan nem kavart nagy viharokat, de aki látta, az biztos nevetgált a lúzerből különleges gyilkossá lett Wesley kalandjain, és ámuldozott a brutális kespárbajokon, no meg a kanyarban repkedő golyókon (mondtam, hogy különleges gyilkos lett). Na most mindezt átélhetjük, hisz jövő év elején érkezik a program, amely nagyjából ugyanezeket nyújtja: fedezékharc, késelések és persze kanyarban lövöldözés, amin valószínűleg az egész program sorsa múlik. Ha azt sikerül jól irányíthatóra, élvezetesre megcsinálni, a játék biztosan kellemes órákat fog okozni. Mert amúgy nem lesz gond vele: a sztori a film után két órával indul, és Wesley anyja lesz a közép-pontjában, a fejlesztést a GRIN (Bionic Commando) végzi, ráadásul a film Blu-ray kiadásán még kódokat is elrejtettek hozzá. A játék jövő év elején jelenik meg PC-re, PS3-ra és X360-ra.



House of the Dead EX és Overkill

A Sega fura stratégiát választott a legendás zombis-fénypisztolyos sorozatuk új részével kapcsolatban. A japán játékkermi piacra készül az EX alcímű epizód, amely egy romantikus sztori lesz, direkt fiatal pároknak megtervezve. Egy örült tudóstól menekülő szerelmes zombipárt alakítunk, és némi lövöldözés mellett cuki minijátékokban (ezek a pedált használják) kell helytállnunk. Nyugatra ezzel szemben egy tradicionálisabb, ügynökös mézarszék készül, igaz, itt sem a lehető legkomolyabb stílusban. A régi amerikai horrorok stílusában készült játékban szemcsés szűrő, direkt nagyon gáz párbeszéd, és már-már paródiába hajló jelenetek fogadják a mókás vérengzésre kapható játékosokat. Az Overkill csak Wii konzolra jelenik meg, 2009 februárjában.

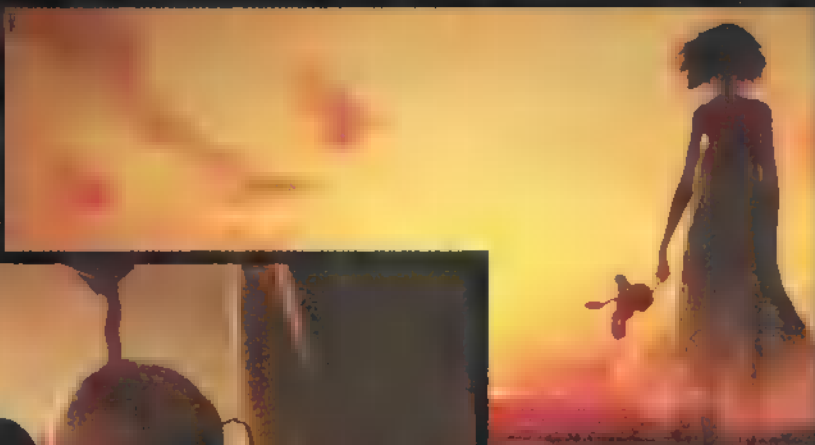
Bioshock 2

SEA OF DREAMS

A 1960-as években a szexuális identitás témáján a szexuális identitás egy bizonyos volt a film világában, amelyet a filmkészítők a filmkészítők által készített filmekben nem csak a filmkészítők által készített filmekben, hanem a filmkészítők által készített filmekben is megfigyelhetjük. A Little Sister a filmkészítők által készített filmekben is megfigyelhetjük, és a filmkészítők által készített filmekben is megfigyelhetjük. A Little Sister a filmkészítők által készített filmekben is megfigyelhetjük, és a filmkészítők által készített filmekben is megfigyelhetjük. A Little Sister a filmkészítők által készített filmekben is megfigyelhetjük, és a filmkészítők által készített filmekben is megfigyelhetjük.

A teljes történetről az *Előzetes* az első részben Ken...
 ... Az egyik...
 ... részben az...
 ... részben...
 ... Játék a jövő...
 ... szezonra...
 ... a harmadik...
 ... a filmmel...
 ... a...
 ... a ma már szokásos...
 ...

A tavalyi év egyike legtegyesítőbb évi arató új jártuk a 8000 hektár, az aratók csak 2-5 millió példány körül járnak. Nem véletlen, hogy a folytatást, sőt, a harmadik részt is annál többen várják.



■ **A Little Sisters**
alaposan megismerjük
az előző részből,
és itt valami
anime-hősnőre
vagyunk figyelmesek.



Aprólék

[illegible]

GTA4: THE LOST AND DAMNED

Zombik helvett motorosbanda

Előző számunk pletykarovatában számoltunk be Liberty City elzombisodásáról, de kiderült, ez megmarad multiplayerre. Az X360-as letölthető extra tartalom ugyanis egy motorosbandáról szól majd, így a főszereplő sem a jó öreg Niko lesz, hanem Johnny Klebitz, ■ Lost geng tagja. És mi várható ■ sok motorozáson és verekedésen túl? Új helyszínek, új fegyverek, új járművek, új zenék, új multiplayer-módok, rengeteg átvezető jelenet és az ígéretek szerint teljesen más hangulat.



PROFESSOR LAYTON - A FILM

Mozikba megy a DS-es fejtörő

Az eddigi legjobb DS-es játék (a vitatkozókat a grath@576.hu címen várjuk) két év múlva kerül nagyköltségvetésű animációs filmként ■ japán, amerikai és európai filmszínházakba. Az első rész nyugaton közel egymilliós eladásnál jár, a három Japánban megjelent epizód pedig összességében már a két és fél milliós eredményekhez közelít.

Colin McRae DiRT 2

Bár Colin McRae már nincs velünk, ez ■■■■ jelenti azt, hogy ■ nevét viselő rali-sorozat nem folytatódik: a Codemasters most bemutatta a DiRT 2-t

- Oké, rögtön tisztázzuk, az alant látható képek
- még nem a játékból származnak, hanem
- úgynevezett target renderek, azaz a progra-
- mozók és grafikusok azon dolgoznak, hogy
- a végleges játék is ilyesmi látványt nyújt-
- sanak. Igaz, a GRiD parádés látványvilága
- után hiszünk is abban, hogy sikerrel járnak,
- főként, ha a hihetetlen por- és sáreffekteket
- azért a biztonság kedvéért nem várjuk majd
- el ■ DiRT 2-től. A grafikus motor amúgy a
- GRiD óta sokat fejlődött, poligonszámban
- például kétszeres lett ■ szorzó.

A játék nagyjából ott fog folytatódni, ahol az előző rész abbamaradt, azaz azzal a Subaru WRX-szel futjuk majd az első versenyünket, ami az egyik legdurvább járgány volt az első DiRT-ben. Innentől kezdve egyre vadabb gépeket kapunk, bár a rendelkezésre álló hét versenyzsotályban valószínűleg megint lesznek teherautók és terepjárók is.

Talán ennél is nagyobb változást jelentenek majd az új helyszínek, amelyek tekintetében vélhetően a Motorstorm is az ihletforrások

közé tartozott, hisz ezúttal külön verseny-számot jelentenek majd a kanyonfutamok, illetve lehetőségünk lesz dzsungelekben is ösvényt vágni ■ növények között. A játékmenet természetesen az előző rész félig szimulátor, félig árkád vonalát viszi tovább, azzal az extrával, hogy a GriD-ben bevezetett idővisszatekerős megoldást itt is bevezetik, így egy szerencsétlen kanyarvétel után nem kell rögtön újrakezdeni az adott versenyt. Online terén is újítani akarnak, most már minden viadalt lehet mások ellen is megvívni és Call of Duty-szerű állandó fejlődési rendszerre is számítani lehet. Mi meg abban reménykedünk, hogy a fantasztikus RalliSport Challenge után megint kapunk egy jó kis multis jeges versenyt!

**karrier-módban
tucatnyi offroad
fesztiválon mérkő-
zhetünk meg az igazi
sztárokkal**



BEN JUDD-INTERJÚ

Egyedül a japánok közt

Ben Judd-dal, a Capcom egyetlen angol anyanyelvű producerével egy kiállításon sikerült összehaverkodnunk, és most, a Bionic Commando megjelenésének közeledtével alaposan kifaggattuk.

Oké Ben, kezdjük a legelején! Hogy kerültél a Capcom Japán központjába?

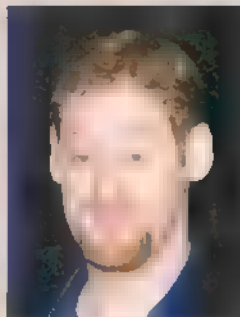
Eredetileg a japán irodában kezdtem, de egy évvel később átküldtek Japánba, hogy segítsen az ottani producereknek. Az volt a feladat, hogy elmagyarázzam, mi kell a játékok amerikai, vagy egyáltalán, Japánon kívüli marketing-kampányaihoz. Ez hamarosan átment egyfajta szervezői munkakörbe, ahol a japán és az amerikai részlegek közti egyeztetés és az összedolgozás erősítése lett a feladat. Innen lettem aztán pár évvel később producer.

Ehhez képest amikor legutóbb beszéltünk, Svédországban éltél, hogy felügyeld a GRIN-t, a Bionic Commando készítő svéd csapatot. Ez a munka tényleg költözéssel jár?

Igazából pár hónapja visszaköltöztem Japánba, de igen, a fejlesztés rengeteg utazással jár. Persze az internet segítségével messziről is lehet dolgozni, de annival egyszerűbb és közvetlenebb, ha személyesen, akár minden nap tudsz találkozni a fejlesztőkkel, hogy ezt muszáj volt meglépni a fejlesztés felénél.

Producerként tehát csak egyetlen játékkal foglalkozol?

Nem, ez egyéni teherbírástól függ, én jelenleg két játékon dolgozom, és ugye pár hónapja még a Bionic Commando Rearmed is hozzám tartozott. A legtöbb, amiről tudok a Capcomnál, hogy valaki négy teljes



Ben Judd 2002 óta dolgozik a Capcomnál, az első játék, amelynek készítői között megemlítik, a GC-s Resident Evil Zero, igaz, csak a „Special Thanks” régióban kapott helyet. Azóta volt már fordító, szinkronszínész, mostanában pedig producerként dolgozik



nextgen játékon dolgozik. Na ez már hihetetlenül brutális, csak pár órás alvással megoldható időszakokat jelent. És mivel producerként hatalmas a felelősséged, okosan kell megválasztani, hogy mennyi játékon akarsz dolgozni, különben túlvállalod magad, és az aztán senkinek nem jó, se neked, se a Capcomnak, sem a játékosoknak...

Amennyire tudjuk, te voltál a fő szorgalmazója a Bionic Commando feltámasztásának, ami elég szépen beindult!

(Nevet) Ugye? Szinte hihetetlen a dolog!

Hogy kezdődött ez az egész, miként lettél ekkora Bionic Commando-

Hát egyszerű a válasz: kölyökként kipróbáltam. Annyira egyedi és fantasztikus játék volt, hogy egyszerűen megragadt bennem, jobban, mint bármi más abból a korszakból. Mindig reménykedtem benne, hogy egyszer lesz egy folytatás. Amikor a Capcomhoz kerültem, rögtön elkezdtem érdeklődni erről, de eleinte nem volt sok szerencsém...

És ebből hogy lett ilyen volumenű újjáéledés?

Négy évbe telt és hatalmas adag szerencse is kellett hozzá. Amikor tényleg komolyan elkezdtem Inafune-san [Keiji Inafune, a Capcom kutatás-fejlesztés részlegének vezetője] meggyőzését, tőlem és egymástól is teljesen függetlenül több újságíró felvette, hogy milyen jó ötlet is lenne a Bionic

Commando folytatása. Eleinte Inafune-san nem volt túl lelkes, de a sok támogatót látva végül zöld utat adott a projektnek.

És hogy jött a Rearmed, a letölthető „extra” Bionic Commando ötlete? Ez is a te ötleted volt, vagy ez már felsőbb szintekről jött sugallat eredménye?

Büszkén mondhatom, hogy ez is az én ötletem volt. Sokan a Capcom vezetői között nem tartották jó ötletnek a dolgot, mondván, hogy ez összezavarhatja a játékosokat. Hogy őszinte legyek, nem voltam biztos benne, hogy nincs igazuk, de végül szerencsére nem ez történt. Remek eladásaink vannak, és a Bionic Commando név ismét ott van a köztudatban, mindenki tudja, hogy jön a „rendes” folytatás is.

Miként alakultak a Rearmed eladásai a három nagy régió, a PS3, a PS2 és a PC között? Igaz, hogy Japánban nem a nyitólapon látnak rá az online rendszerekre?

Ha a fenti felsorolást nézem, nagyjából 5:4:1 arányú volt a fizetős letöltések aránya, ami majdnem megegyezik a várttal. Japánban csak az online elérhetőség miatt nehéz piac a mi szempontunkból, hanem azért is, mert ott az eredeti játék valahogy nem kavart nagy hullámokat, még a megszállott játékosok sem mind hallottak róla?

És tényleg a valóságban a japán játékosok és az online tér viszonya? Úgy hallottuk, hogy ott még mindig a játéktermek, a közös játék, az osztott képernyő a népszerű...

Igen, egészen a legutóbbi időkig ez volt a jellemző. Érdekes módon PSP-n a Monster Hunter-sorozattal kezdett változni a dolog, ami amúgy még minket is széria kiadóját is meglepett kicsit a dolog. Japánban amúgy maga az internetezés is másként működik, például nagyon furcsa, de alig vannak játékokkal komolyan, hivatásszerűen foglalkozó oldalak, és a Capcom közösségi oldalának is rengeteg időbe és erőfeszítésbe került, hogy elérjen egy olyan látogatószámot, ami nálunk tiszteletreméltó, de Amerikában minden második játékblog mellett eltörpülne.

Ezért is fontos, mert a néhányszor japán játékosba botlunk, mondjuk Xbox Live-on, valami hihetetlen módon

Swingers Club

A fenti, egyedi és fantasztikus játék volt, hogy egyszerűen megragadt bennem, jobban, mint bármi más abból a korszakból. Mindig reménykedtem benne, hogy egyszer lesz egy folytatás. Amikor a Capcomhoz kerültem, rögtön elkezdtem érdeklődni erről, de eleinte nem volt sok szerencsém...

megaláznak minket. Legyen szó Call of Duty-ról vagy Battlefieldről, elképesztő, amit csinálnak...

Igen, ez a kiválasztott kevés, a hardcore otakuk maroknyi csapata. Ők azok, akik FPS-sel játszanak, akik megveszik az Xboxot, akiket érdekel az online játék. Ők egész nap a gép előtt ülnek, és félelmetesen kitanulnak minden programot. Kevesen vannak, de a legjobbak közt vannak.

Honnan jött az ötlet, hogy ne egy japán csapatot bizzatok meg a fejlesztéssel? Gondolom ez is a te döntésed volt...

Nem, ez Inafune úr ötlete volt. Olyannyira, hogy eleinte én tiltakoztam leginkább ez ellen, de Inafune-san ragaszkodott a nyugati fejlesztőcsapathoz, méghozzá azért, mert az akciójátékok és a hatalmas nyílt világok készítése azért még mindig nyugati „specialitás”. Tudtuk, hogy az új Bionic Commando e két alapvonásra épülne, úgyhogy Inafune úr mindenkit meggyőzött. Visszatekintve örülök ■ döntésnek, legeslegfőképpen azért, mert két év folyamatos kísérletezés után sikerült tökéletesen megvalósítani a lengedezést, ami a játék szíve és lelke.

Ez amúgy egy tervszerű dolog? Mármint a nyugati fejlesztők alkalmazása japán eredetű sorozatok folytatásánál?

Igen, Inafune-san úgy hiszi, hogy így lehet még ismertebbé, még népszerűbb és első-sorban még jobbá tenni egyes játékokat. Hasonló bejelentések várhatóak még.

Pár napja a Dead Rising folytatásáról terjedt el, hogy a kanadai Blue Castle készít, és azt látniha rebesgetnék, hogy a Lost Planet 2 Európában hozzá is megdöbbszentően közel készülget...

[Nevet] ■ is tudod, hogy semmit nem mondhatok, amíg a Capcom hivatalosan nem erősíti meg vagy tagadja a dolgokat!

Miként találtátok meg amúgy pont a GRIN-t, akiknek azért eddig nem voltak igazán nagy durranásai, konzolos tapasztalataik? Az eddigi legnagyobb programjuk a GRAW-ok PC-s portjai voltak...

Rengeteg fejlesztőnél voltunk, de technológiai szempontból a GRIN volt talán a legerősebb: akkor készült el a multiplatform grafikus motorjuk, ráadásul nagyon tetszett a lelkesedésük is. Az első találkozóink előtti éjjelen az összes vezető beosztású fejlesztőjünkkel végigjátszották az eredeti játékot. Amikor megláttam ezt az elhivatottságot, lelkesedést, tudtam, hogy be fognak válni.

Hogy működik pontosan az ilyen fejlesztés, mi a GRIN feladata? Például a

sztori, a főellenfelek vagy a karakterek hozzájuk tartoznak, vagy egy japán csapata dolgozza ki a kezeket?

A GRIN végzi a fejlesztést, a japán csapat pedig tanácsadóként szolgál. Ők a fejlesztés alatt háromhavonta egy hétre Svédországba utaznak, hogy átbeszéljék ■ dolgokat, és hogy min lehetne még alakítani, javítani. Ennek köszönhetően sok lépcsőben, organikusan alakult ki a főszereplő kinézete vagy mondjuk a főellenfelek is. Utóbbiak terén a japán designerek verhetetlenek, így itt jóval nagyobb volt ■ szerepük.

Gyűjtői kiadás lesz? Mi a imádjuk ezeket...

Egyelőre nem született döntés erről, de maradjunk annyiban, hogy nem vagytok ezzel egyedül...

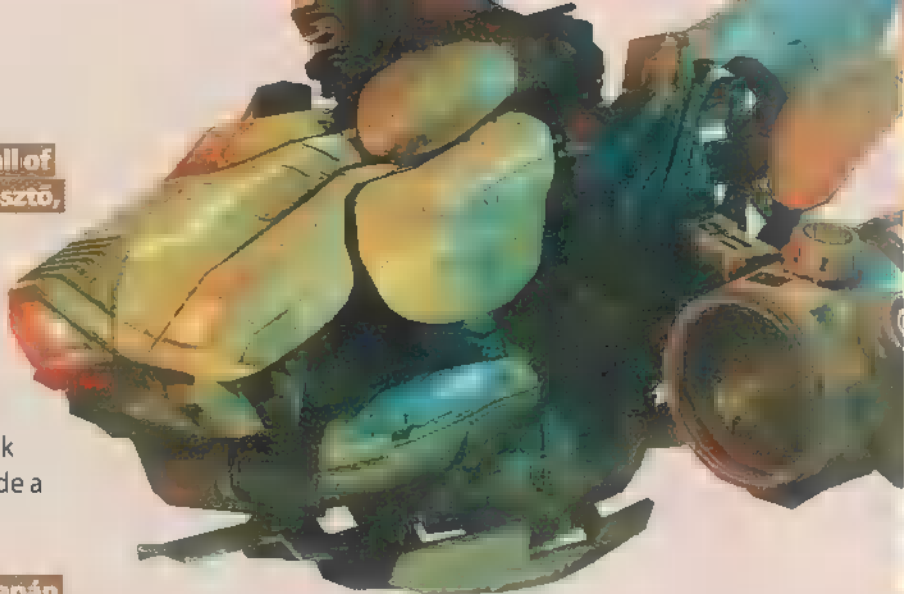
A Wikipédián olvastuk, hogy te adtad Phoenix Wright hangját az Ace Attorney-játékokban. ■ ez hogy történt?

Az előbb említettem, hogy dolgoztam japán producerek mellett, és az egyik megkért, hogy fordítsak le neki pár oldalt ■ játékból. Hihetetlen, de ekkor én voltam ■ egyetlen, aki tudott angolul, szóval felvettem ■ ötletet a főnökeimnek, hogy kellene egy Japánban dolgozó lokalizációs csapat. Bele-telt két évbe, de végül sikerült egy 12 fős brigádot összehoznom, és mikor jött az Ace Attorney, ■ kevés felmondott szöveg miatt úgy döntöttünk, hogy a fordítás mellett ■ szinkront is megcsináljuk mi. A hangmérnök szerint nekem volt ■ legátlagosabb hangom, úgyhogy én kaptam Phoenix szerepét.

A Bionic Commando tavasszal megjelenik, de mi lesz azután? Említetted, hogy van egy másik játékid ■ talán ez is egy feltámasztott regiseg? Csak hallani fogy-zom meg, hogy mi várak lennének egy új ■ th of Fire-re vagy ■ imushara is...

[Nevet] Igen, ezek is jó sorozatok, bár az utóbbi nem volt olyan régen, az nem feltámasztás lenne, hanem „sima” folytatás. Meglátjuk, mikor fogjuk bemutatni a következő játékot, de az is érdemes lesz a figyelemre, ezt megígérhetem! ■

■ Az első terveken
■ BC-főhős Nathan Spencer sokkal brutálisabban nézett ki, mint ■ végleges verzióban. Állítólag ■ finomodásnak ahhoz is köze volt, hogy szinkronhangnak sikerült megnyerni Mike Pattont, ■ egykori Faith no More énekesét.

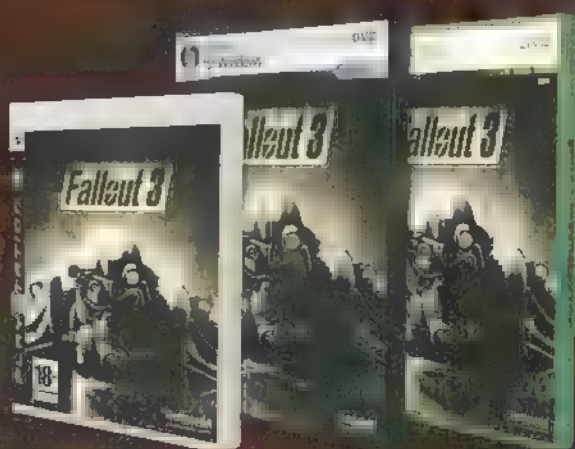


Fallout 3



Megjelent!

Keressd az 576 KByte üzletekben!



A PC-s verzió már magyar felirattal kapható - angol változatodat ingyen kicseréljük a magyarítottá!





RYAN ELLIS-INTERJÚ

Online

boszorkánykonyha

Az Xbox Live Arcade háttéréről, az itt megjelenő játékok készítéséről kérdeztük a Void Star céget, vagyis a Poker Smash fejlesztőcsapatának több nagy céget megjárta alapítóját.

Számomra mindig is ez volt az álom: megalakítani ■ saját céget, és az én szabályaim szerint, az én pénzemmel gazdálkodva dolgozni. Persze a cégindításnak megvannak a maga veszélyei, de az sokkal fontosabb előny, hogy tulajdonképpen bármit megtehetsz, bármit kipróbálhatsz.

Mikor Drew először felhívott, neki már ■ fejében volt az alapötlet, és első fejlesztésnek kitűnő választásnak tűnt. Grafikailag sem kellett hatalmas dolgokban gondolkodni és a programozás, a motor megalkotása sem volt túl bonyolult.

Az alapötlet megmaradt, de minden más megváltozott, olykor többször is. Eleinte nagyobb volt a játéktér, többféle lapot használtunk, más volt a grafika, sok effekt, ■ pontozás szabályai – szóval minden faragtunk, alakítottunk. Így aztán ki is alakult a legfőbb szabályunk: semmi sem szent. Azaz ha a játék jobba tételéről van szó, bármit meg lehet tenni; még egy imádott, de valamiért mégsem működő dolgot is messzire hajítunk, ha nagyon nem tudjuk megoldani, hogy jól működjön.

Hú, ne is mondd... Három nappal a megjelenés után már nem mi voltunk az élen. Elmondok egy titkot: én nem vagyok jó

■ játékban, legalábbis nem vagyok a legjobbak között. Jelenleg ■ 74. vagyok a kombók toplistáján, Drew ■ negyedik, és egyikünk sem érti, hogy ■ legjobb játékos. Allette miként hozta össze a 254-es láncot...

Nehéz lenne tagadni, ráadásul a Diablo-széria az egyik kedvencem. De azért nem egy egyszerű klónt készítünk, nagyon fontos, hogy egyedi és érdekes dolgokkal tömjük tele ■ játékokat.

Tényleg nagyon-nagyon a folyamat elején járunk. Három-négy hónapja dolgozunk rendesen a játékon. A képek azért ilyen jók, mert néhány grafikus elem már közel végleges verziójú. Erre azért volt szükség, hogy pontosan tudjuk, hogy a grafikus motornak mit kell majd tudnia, és hogy meglegyen a program általános látványvilága, hangulata. No meg ■ kiadók is rögtön lelkesebbek, ha ilyen korán ennyire szép a játék! [nevet]

A történet nagyon fontos. Az ilyen játékoknál az adja meg a keretet, és ha az vonzó, hangulatos, sokkal izgalmasabb a világnak a felderítése. Ezt nem feledve, a játékmenet a legfontosabb! A játéknak szórakoztatónak kell lennie, ez mindennél előbbre való. A fejlesztés eddig párhuzamosan zajlik, a grafikai munkálatok mellett rengeteg időt töltök a világ megtervezésével, ■ játékos feladatának kialakításával.

Szerintem nehezebb randomgenerált dolgokkal dolgozni. Rengeteg munka kiegyensúlyozni, hogy tényleg változatosak legyenek a tájak vagy ■ tárgyak, de emellett mind ugyanolyan szórakoztató legyen. Hogy nálunk mi mindennél fog a randomgenerátor dolgozni, még nem tudjuk, de a tárgyaknál csaknem teljesen biztosan.

Képzettségpontokkal lehet fejlődni, egy klasszikus képességfán előrehaladva. Úgy döntöttünk, hogy az „amelyik képességet használod, az fejlődik” megoldást nem alkalmazzuk, mert ez sokak számára idegesítő – én személyesen ki nem állhatom. Sokkal tisztább, érthetőbb rendszer, ha pontokat kell osztogatni, ráadásul az egy rendkívül erős ösztönző, ha skillpontokat lehet szerezni mondjuk küldetésekkel.

[Nevet] Megnyugodhatsz, rengeteg lehetőség lesz azok számára, akik az ilyen programokban varázslót szoktak indítani – már csak azért is, mert Drew és én is ilyenek vagyunk. Már most nagyon durva dolgokat lehet összehozni a grafikus motor effektezó rendszerével. Túl sok poént nem akarok lelőni, de erőteljesen valószínűek olyan képességek, melyek így vagy úgy társak irányítását teszik lehetővé...

Nem, a Tolkien-féle világtól messzire távolodunk. Nem mintha nem szeretnénk, de egyedít akarunk alkotni. A világ, amiben



■ Ryan Ellis karrierje egy filmes iskola elvégzésével kezdődött, innen rögtön az Oddworld csapatához került. A Munch's Oddysee remek renderelt videói közül többet ő rendezett, innen pedig ■ következő játékban vezető realtime grafikusként lépett elő – a Stranger's Wrath remek grafikájában oroszánrészt vállalt. 2005-ben ■ Zipperhez csatlakozott, ahol egy titkos nextgen-játékon dolgozott (jó eséllyel ez a M.A.G. lesz). 2006-ban találkozott egykori oddworldös cimborájával, Drew Carterrel, és megalakították a Void Start.

■ játék játszódik, különleges: egy olyan fázisban vagyunk, amikor a természet „megőrül” és rengeteg fura lény jelenik meg. Hogy ennek mi az oka, majd a játékból kiderül, de rengeteg egyedi, érdekes lényel, csatával készülünk!

Én megpróbálok minden játékkal játszani, hisz valamit mindenből lehet tanulni, ha mást nem. hát azt, hogy mit nem érdemes erőltetni. Az ilyen játékoknál szerintem ■ egyik legfontosabb dolog, hogy ■ játékvilág érdekes legyen, és bizony ez sok esetben nem jött össze a fejlesztőknek. A játéknak elsősorban szórakoztatónak kell tünnie, jutalmaznia kell a játékost, a felfedezést, és mindenek felett érdekes történetet kell elmondania. Olyan világot alkotunk, amely – ha sikerrel járunk – hihetőnek fog tünni, olyanban, ahol nem csak árus NPC-k és szörnyek várnak a játékosra, hanem ami a játékos nélkül is él, működik.

Persze, állandóan ötletelünk, millió tervünk, tervkezdeményünk van. Egy ötlet kilóg ezek közül, erre egyre többször térünk vissza, mindenképpen meg akarjuk próbálni. De nyilván te is megérted, egy szóval sem mondok ennél többet. [Nevet]

A legfontosabb, hogy meg kell győződnöd ■ Microsoftot vagy egy másik, megjelenési időpontokkal rendelkező kiadót, hogy a játékodat érdemes lesz kiadni. Ez

manapság már szinte mindig egy működő demóval zajlik, egy PowerPoint prezentációval manapság már senkit nem lehet elvarázsolni.

Nekünk ez anyagilag sokkal jobban megérte – de a szerződések miatt számokról, arányokról, részesedésekről nem beszélhetek, ne is kérdezd. Amúgy minden játék más és más, így ■ kiadók is más és más téren lehetnek hasznosak. Még nem döntöttünk arról, hogy a Project2 esetében hogy fogunk eljárni, de szó nincs arról, hogy elvből elleneznénk a kiadók bevonását. A Poker Smash kiválóan működött kiadó nélkül, de lehet, hogy ■ ennél nagyobb új játékhoz már kelleni fognak...

Mivel övük ■ egész rendszer, övük ■ felelősség, övük minden döntés joga is. Úgy gondolom tehát, hogy elvileg megtehetik, bár át kellene olvasnom a szerződésünket, hogy biztosan tudjak válaszolni. Ilyesmirel mindenesetre még nem hallottam.

Igen, rengeteg pontot kell teljesíteni, ezek minden egyes dologra kitérnek, ami csak felmerülhet X360-on. Csak ■ első példákat mondom, amik eszembe jutnak: a képernyőn látható gomboknak a megfelelő színűnek kell lennie, le kell kezelni,

XBLA jövőkép

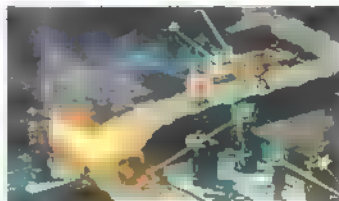
Nem csak a Projekt2 számít igéretes Xbox Live Arcade projektnek, de más fejlesztésekben is nagyon-nagyon bízunk. Következzen a három, általaunk legjobban várt online alkotás.



PS2 Ez a teljesen egyedi játék a PSP-s Crushban és a Wii-s Paper Marioban is látott 2D/3D kavarásra épül.



3 ON 3 NHL Felejtsd el ■ NHL-ek realisztikus világát, és készülj fel egy játéktérmi hangulató ökörködéssel!



DEFENSE GRID Végre egy klasszikus toronyépítő „tower defense” stílusú játék Xboxra is. Tíz torony, 15 ellenfél, online coop-mód!

ha mondjuk a kontroller kikapcsol vagy a zsinagét kihúzzák, vagy mondjuk Xbox Live-on a megfelelő üzenetet kell küldenie, hogy a barátaid lássák, hogy mivel játszol és ott hol tartasz.

Egyfelől néha tényleg túlzásnak tűnhet, főleg egy stresszes, hetek óta alig alvó fejlesztő szemszögéből – de mindenképpen szükséges. Egy szigorú, mindenki által betartott rendszer biztosít egy minimum színvonalat. Ráadásul ha pár dolgot mindig ugyanúgy old meg mindenki – mint mostanában ■ XBLA-játékok főmenüit például –, akkor ■ ismerős lesz ■ játékosoknak. Néhány szabály tényleg szinte nevetséges, az engedélyeztetési folyamat is elhúzódhat, de e nélkül nagy káosz lenne.

A szerződésünk szerint nem mondhatunk számokat – és ezzel mindenki így van.

Igen, és ez fantasztikus számunkra és minden játékfejlesztő számára. Nem kell polchelyekért harcolnunk, a kiadó új címei nem szorítanak le a jól látható helyekről, hanem „mindörökké” ott leszünk a puzzle-játékok között, és ■ egyrészt jó a bevételek szempontjából, másrészt pedig lehet kísérletezni is, hisz egy rétegjáték is eljut nem csak a mostani 14 vagy hány millió Xbox Live-előfizetőhöz, de minden jövőbenihez is. Az Xbox Live Arcade, a PS Network és ■ WiiWare így tehát a játékfejlesztés új generációját hozzák el, hisz pár fős csapatok is hatalmas sikereket érhetnek el. ■

RESISTANCE 2

GÉPCSOMAG



Playstation 3
80 GB gép
+
Resistance 2
játéksoftware

**akciós ár: 99.990,-
hitelre is!**

csak az 576 KByte üzletekben!

Online világok



Jedi örömök

Bár a **Force Unleashed** sikerülhetett volna izgalmasabbra is, akinek tetszett, annak öröme lehet, hogy ■ LucasArts három pakkot is kiadott a játékhoz. A drágábbik – és az egyetlen, amelyik szerintünk megéri – egy teljesen új küldetés mellett hat játszható karaktert, illetve három új ruhát tartalmaz. A másik két csomagban hét-hét új karakter van (többek közt C-3PO és Dooku gróf!).

Szerencsevadászoknak

Ha a **Far Cry 2**-ben levő arzenál nem elégtett volna ki, hát itt van a Fortunes pakk, amelyben három új fegyver (hangtompítás shotgun (?), díszített shotgun és robbanólövedékes számszerij) mellett egy homokfutó és egy teherautó van. Ja, meg négy új multi-pálya, ha erre gerjedsz.



Autószalon

A **GRID**-hez a Codemasters három csomagot készít, melyek közül az első az „8 Ball” nevet viseli. Ebben két új futam mellett nyolc új verda kapott helyet, mégpedig ■ következők: McLaren F1 GTR, TVR Cerbera 12, Mitsubishi Lancer Evo X, Honda S2000, Nissan GT-R, VW Nardo, Pontiac Firebird Trans AM és Volvo C30.

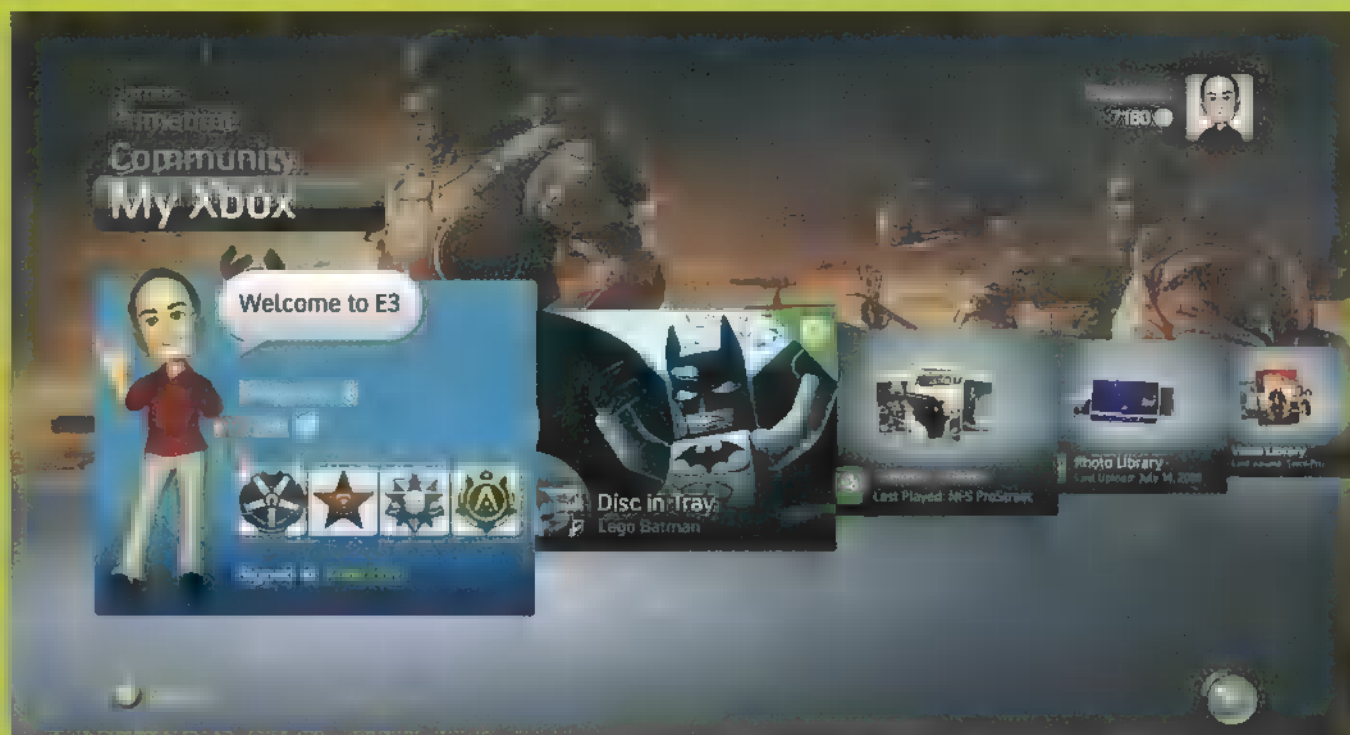
Csak zene legyen 2

Az utóbbi hónap letölthető zenei anyagai.

Rock Band Foo Fighters, Dead Kennedys, Lacuna Coil, The Killers, Soundgarden, Children of Bodom **Guitar Hero** Alicia Keys, Jimi Hendrix, The Killers, Smashing Pumpkins, Nirvana **Lips** Elvis Presley, Ace of Base, Coldplay, A-ha.

Aprólék, kilóra

Rengeteg bónuszcsomagról elég megemlékezni felsorolásszerűen, következzenek ezek. **Little Big Planet** megannyi kosztüm Zokni úrnak **Dead Space** tízféle túlárázott, ám agyontápolat fegyver- és páncélpakk **NFS Undercover** van egy csomó cheat, melyek amúgy is elérhető kocsikat nyitnak meg, illetve a Collector's Edition Upgrade, amelyben tényleg új gépek vannak **Hot Shot Golf** Kratos, mint játszható karakter **BF Bad Company** két új pálya ingyen **Soulcalibur IV** mikulásruhák minden karakternek.



New Xbox Experience

Harmadik születésnapot annyira nagyon megünnepelni nem szokás, főleg ha konzolról van szó – márpedig az Xbox 360 pont ennyi idős. Az Xbox família második generációja nagy lendülettel indult neki ■ piac meghódításának, a közel egy éves előny minden magabiztosságával, a folyamatosan erősödő szoftver kínálat erejével. Na meg persze hardveres gondokkal, melyek mára már többé-kevésbé megoldódtak (de ha nem, akkor legalább ingyen javítják a gépet). Merre fejlődik tovább a fix hardver a gondok áthidalása után, gyaníthatóan életciklusának pont a felén? Szoftveres irányba, nem is akárhogy!

A New Xbox Experience, azaz az „új Xbox élmény” nem egyszerűen újrarajzolja, hanem teljesen újraértelmezi az X360 kezelőfelületét. A gépet ■ kezdetek óta szolgáló penge alapú rendszer ugyan még ha lassan is, de hatékonyan működött. Egy ideig, míg ■ rohamléptékben fejlődő Xbox Live keretrendszer olyan mennyiségű tartalmat nem halmozott fel, melyet nem csak, hogy átböngészni, de rendszerezni is közel lehetetlen, függetlenül attól, hogy ■ ember felhasználó vagy tartalomkezeléssel megvert Microsoft alkalmazott. Mi ilyenkor az első lépés? Toldozgatás-foldozgatás itt-ott. Legalábbis a trend eddig ez volt, a Vista operációs rendszerrel a modern design felé kacsingató Microsoft viszont inkább a mag totális újraírása mellett döntött. Bemutatkozik az NXE...

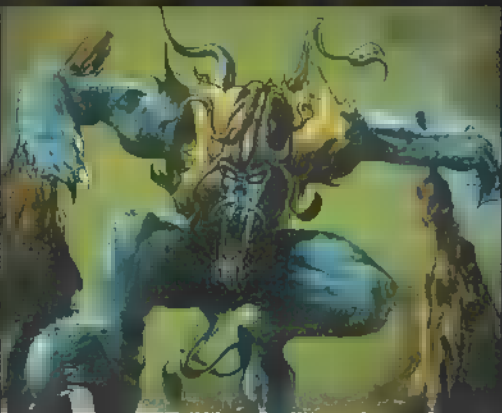


■ batárlistán a haverok avatárjai ■ – fizetős – témáknak megfelelő háttérrel előtérbe kerülnek, ■ például ■ Halo Wars-féle megvalósítás.

Az NXE ingyenesen és kötelezően letölthető dashboard frissítés, amely teljes egészében lecseréli az eddig ismert kezelőfelületet. Az új dashboard gyakorlatilag minden téren újít és olyan alapvető problémákra talál megoldást, melyek már a gép megjelenése óta rontották ■ felhasználói élményt. Ilyen maga ■ navigáció, ■ penge rendszer helyett az NXE két irányból mozgatható menürendszerbe gereblyézi össze a legfőbb funkciókat. A központi fül immáron a „My Xbox” részleg, ami mindent egybefog: itt került a játékoskártya, az avatar, a gépen lévő zene-, video- és játékállományok elérése. Itt talán a legnagyobb újdonság az utóbbi hármas töltési sebessége, a Guide eddig nagyon cammogva, néha akár percekig is gondolkodva listázta ki a merevlemezben lévő tartalmat, az NXE viszont azonnal, egy csettintésre rak ki a képernyőre mindent. Az NXE kategorizál is, nem csak a legutóbb játszott, nemrég letöltött dolgokat listázza ki, de egy külön kártyalapon – merthogy most már minden egymás mellé rakott lapokon jelenik meg – mindezt rendezi, típus szerint is, sőt, az utolsó fülénél még tippeket is ad az Xbox Live piac újdonságaiból, legyen az új téma, letölthető tartalom, vagy ruhakiegészítő az avatarokhoz.

Avatarok? Az NXE legnagyobb újdonsága a játékosprofil szerepének kiemelése. Immáron nem csak egy statikus és egyéneként változó ábra, hanem egy komplett háromdimenziós és erőteljesen stilizált humán modell is képviseli a felhasználót. Az avatar létrehozása kötelező, a Mii-rendszer szellemi örököse nagyon sokrétűen átszabható, kiválasztva annak frizuráját, ruháit, testfelépítését vagy épp a szeme színét. A kezdeti kínálat eléggé szűkös, de ezt több héten át tartó ingyenes, később pedig fizetős kiegészítők bővítik (körülbelül bármibe lefogadjuk, hogy egy éven belül lesz Master Chief páncél). Az avatarok elsősorban az őket támogató arcade játékokban jutnak szerephez, na meg a teljesen új barátlistán is láthatjuk őket motoszkálni.

A listászerű böngészés a múlté, legalábbis részben, a barátok immáron nagyon látványos kis játszótérszerűségeen böngészhetők vagy partira invitálhatók. A parti szintű régió áhított funkció, maximum nyolc fő cibálható egy tető alá, ami több pozitívumot is hordoz magában. A legfontosabb talán az egyidejű kommunikáció, multiplayer küzdelmeknél immáron a teljes csapat (vagy legalábbis 8 fő) beszélgethet egymással egy privát csatornán – jópofázás, taktikázás, könnyed beszélgetés, ■ parti chat mindenre használható. A csoport szerinti elrendezés szintű ■ multiplayer élményt könnyíti meg, mivel nem kell mindenkit egyenként beinvitálni egy-egy



Ingyen játék! Végzetúr

A Beholder neve ismerős lehet a hazai szerepjátékosok számára, és nem csak a legendás Bátorhold magazin miatt. A cég alkotta meg a legsikeresebb magyar levelezős játékot, a Túlélők Földjét, illetve gyűjtögetős kártyajátékát, a HKK-t. Most is hasonló területen maradnak, a Végzetúr (www.vegzetur.hu) ugyanis egy ingyen játszható online stratégiai RPG. A program a hasonló játékok elvén működik, a végtelenségig (na jó, elméleti maximum egyelőre a 200. szint, de a legtáposabbak sincsenek túl a 30-on) lehet benne fejlődni, többi játékost kell benne legyakni, és ha nem bírjuk türelemmel, tápos cuccokat valódi forintokért is vehetünk. A közel húsz ezer eddigi játékos miatt a nagyhatalmú harcosokat alakító játékosok klánharcai, árulásai, illetve a fejlesztők által rendezett olimpiák (harci- és IQ-viadalok) mindennaposak, így unatkozni senki nem fog.



The Witcher Rise of the White Wolf

A CD Projekt sikeres (jóval egymillió példány felett járnak) PC-s szerepjátéka 2009-ben átköltözik konzolokra is, a Rise of the White Wolf alcímmel ellátott új verzió PS3-ra és X360-ra ősszel érkezik. A program egy lengyel fantasy író komor hangulatú művei alapján készült, és egy Geralt nevű, gyermekkorában elrabolt, és mágikus eljárásokkal hihetetlen erejű szörnyvadásszá, witcherré kiképzett fickóról szól. A játék a PC-s eredetire épül történet, küldetések tekintetében, de a harcrendszert teljes egészében lecserélték (akciódúsabb, gyorsabb lett), és a grafikus motoron is látványos fejlesztéseket hajtottak végre. A program anno magyar szinkronnal jelent meg, kíváncsian várjuk, hogy ezt a konzolos változatoknál is eljuttassa-e a magyar forgalmazó... ■



M

EGALOMÁNIA

AZ ACTIVISION A CSÚCSRA TÖR

□ Nincs szükségünk „olyan játékokra, amelyekkel nem lehet évente minden platformot kihasználva százmillió dolláros franchise-okat létrehozni [...] olyan termékekre kell fókuszálnunk, melyeket tíz év múlva is folytatni, bővíteni tudunk”. Bobby Kotick, Activision Blizzard vezérigazgatója nem rejt véka alá mondani-valóját, nem takargatja, hogy a cég iparág pontosan ugyanarról szól, mint az összes többi: pénzről.

ÚJ FELTÁMADÁS

Az 1979-ben alapított Activision ugyan mindig is fontos résztvevője volt a játékvilágnak, most azonban, hogy összeolvadtak a Vivendivel (technikailag a Vivendi a tulaj az új cégben, gyakorlatban azonban minden fontos pozíciót az activisionös emberek vettek át), nem cicóznak, egyenesen a csúcsra törnek. Oda, ahol mostanáig az EA csücsült – és ezúttal bizony a trónfosztásra reális esély is mutatkozik.

Az EA-t mostanában rengeteg dicséret éri, amiért a filmfeldolgozások és évenkénti folytatások helyett (vagy inkább mellett) új utakon próbálkoznak. Ahogy a fenti idézet is mutatja, az Activision nem fog ilyesmivel törődni, náluk a figyelem 99%-a már meglévő, már jól futó szériák, világok minél durvább kiaknázására fordul. Meglepetést szeretnél? Keresd másik

céget. Remek játékok minél több folytatására vágysz? Kotickban megtaláltad az emberedet!

Vegyük csak a cég 2009-es termékkínálatát. A Wii-re iszonyatos mennyiségben képződő, budget-árú moslék mellett a legnagyobb bevételt három franchise fogja hozni. Az első a World of Warcraft, a PC-s online szerepjáték, melynek már 11 millió előfizetője pengeti le a cirka 15 dolláros havidíjat. A másik a Call of Duty – a cég alig pár napja jelentette be, hogy 2009 végén a Modern Warfare 2 lát majd napvilágot, de addig is legalább három fizetős kiegészítő jelenik majd meg a World at Warhoz.

ZENE MINDENK FELETT

A harmadik játékkupac a Guitar Hero-t jelenti. Egyrészt várhatunk a GH5-re, ezt azt hiszem sosem volt kérdéses –igaz, az már meglepő lehet, hogy csurig lesz reklámokkal, még játék közben is a „pálya” mellett lesznek logók, hirdetések. Mivel a GH On Tour, azaz a DS-es verzió minden idők legjobb nyitását produkálta a kézikonzol amerikai történetében, ehhez is bőségesen várhatunk újabb zenei stílusok jegyében összerakott válogatásokat. E mellett valamikor tavasszal érkezik a Guitar Hero Metallica, és egyáltalán nem biztos, hogy ez az utolsó ilyen egy

// ACTIVISION-MENECULTER //

GHOSTBUSTERS

ÚJ KIADÓ ATARI

FEJLESZTŐ TERMINAL REALITY

KÁLVÁRIA Sokáig a harmadik Szellemirtók filmre készült minden érintett, de mikor ez nem jött össze, az eredeti alkotók és színészek inkább egy játékra álltak össze. Az Activision-Vivendi összeolvadás után az új cégvezetés közölte, a Ghostbusters repül – az Atari decemberben vette át a játékot, és 2009 júniusára, az első film 25. évfordulójára halasztották a megjelenést.



50 CENT: BLOOD ON THE SAND

ÚJ KIADÓ THQ

FEJLESZTŐ SWORDFISH

KÁLVÁRIA Az első féldolláros játék sem jó, sem sikeres nem volt, így kicsit meglepő, hogy egyáltalán lett folytatás – ez nagyban köszönhető a címszereplő rappernek, aki nyakig benne van a fejlesztésben. Az activisionös elkaszálás után a THQ vette át a sok új számmal készülő, örült sztorival felruházott játékot – a megjelenés legkésőbb márciusig esedékes.



CÉGTÖRTÉNELEM [1979] CÉGALAKÍTÁS ■ [1986] CÉGEGYESÍTÉS: INFOCOM ■ [1988] CÉGNÉV-CSERE: MEDIAGENIC ■ [1992] CÉGNÉV-CSERE: ACTIVISION ■ [1997] KIADÁSI SZERZŐDÉS: RAVEN ■ [1998] KIADÁSI SZERZŐDÉS: LUCASARTS ■ [1999] CÉGFELVÁSÁRLÁS: NEVERSOFT ■ [2000] CÉGFELVÁSÁRLÁS: GREY MATTER ■ [2001] CÉGFELVÁSÁRLÁS: TREYARCH ■

bandára koncentrálnak mellékág – Jimi Hendrix és az R.E.M. is sűrűn feltűnik a pletykákban. Ha még nem elég a zenei hősködéssel, hát örömmel tölthet el, hogy készül a DJ Hero, amely már nem gitárokkal és dobokkal hódít, hanem az elektronikus zenéhez illő plasztikcuccokkal.

És hogy még mi várható az Activisiontól jövőre? Például filmfeldolgozások (kezdtek érezni a párhuzamot a „régi EA”-val?). Ők dolgoznak a Wolverine- és az új Transformers-film játékváltozatán, ők készítik a Monsters vs. Aliens animációs film feldolgozását és persze a Bond-jogokat sem hagyják pihenni. Nem, a tavaly felvásárolt Bizarre Creations segítségével egy Bond-környezetű autós játékon dolgoznak. Vélhetően az összes film emlékeztető üdözését átéltetjük – és csak remélni tudjuk, hogy a koktél jobb lesz, mint a PS1-es 007 Racing... Persze ott van még a Marvel-licenc, hősöket kapunk majd egyenként (esélyes egy új Pókember-sztori) és csapatosan is (Marvel Ultimate Alliance 2).

A vivendis összeolvadást komolyan a korábbi Vivendi címei sínylették meg – a Activision magánál már korábban végrehajtotta a százezeres nyereségre alkalmatlan játékok eliminálását. A nagy múltú cégtől repült a teljes Sworfish gárda (a Codemasters vette meg őket), és a svéd Massive (ők a Ubisoftnál találtak menedéket), és alaposan megtrágyították a High Moon és a Radical sorait. Leállítottak egy rakat fejlesztést (köztük a Treadstone című multiplayeres Bourne-feldolgozást és a Scarface folytatását), egy csomó másikat kiárusítottak.

ÚJ A NAP ALATT?

Igy aztán nem sok eredeti játék maradt 2009-re. Bobby Kotick is ezt mondta: „Szükség van új, eredeti játékok megalkotására is, de csak rendkívül óvatosan, rendkívül szelektíven”. Az Activision 2009-es játéklistán így csak négy előzmény nélküli program van. Az első a Singularity, a Raven időutazós, nagyon sötét FPS-e, amely abból, amit láttunk belőle, pont nem alkalmas a világmegváltásra és a sokszázezeres dollárkupa begyűjtésére. A második a Prototype, a Radicalnál megmaradt egyetlen projekt, melyben az összedőlő New Yorkban kell a szuperhőssé/szörnyeteggé vált karakterünkkel rendet vágni. A harmadik újdonság a Bizarre Creations második játéka lesz, egy újabb autós játék, ám ezúttal sokkal elmebete-



gebb formában – a hivatalos közlemény szerint a Mario Kartok és a Forza keverékére számíthatunk. A negyedik eredeti játékot egyelőre még nem mutatták be, ám az is lehet, hogy a DJ Hero számít majd ennek, hisz lényegében az is új fejlesztés lesz...

Az Activision vezérkara tehát hihetetlen biztos kézzel (arroganciával?) vág rendet a sorozatok, fejlesztők között, csak a biztos sikerre, tuti bevételre hajtván. Egyetlen cég van, akihez egyelőre nem nyúltak – az új cég nevében is szereplő Blizzard. A kaliforniai cég egymaga felelt a Vivendi korábbi nyereségének majdnem teljes egészéért, és velük kapcsolatban az új szerződés is pontosan olyan, mint a régi – azt és olyan tempóban csinálják, ahogy nekik tetszik, abba kiadó nem szólhat bele. Az ő helyzetük majdnem egyedülálló a játékiparban, egyetlen cég van, akik hasonló fokú, teljes szabadságot élveznek annak ellenére, hogy nem önállóak, hanem egy másik cég tulajdonában vannak (na, kitaláltad ki a másik ilyen? Hát a Rockstar...).

Talán sokaknak nem szimpatikus az Activision új taktikája, de pár éven belül nekik is rá kell döbbenniük: nem lehet végletekig lehúzgálni a bőrt ugyanarról néhány játékról, hisz előbb-utóbb abba a legvadabb rajongók is beleunnak. Ráadásul egyelőre a igénytelenség sem fenyegeti őket, mert bár az idei CoD nem vetekedhet a Modern Warfare-rel, igenis remek játék – a Guitar Hero pedig hatalmasat lépett előre a World Tourral. Meglátjuk, mit hoz a jövő, de egy dologra felkészülhetsz – ha idén tetszett Activision-kiadású játék, hát jövőre hétszentség, hogy találkozni fogsz a folytatásával!

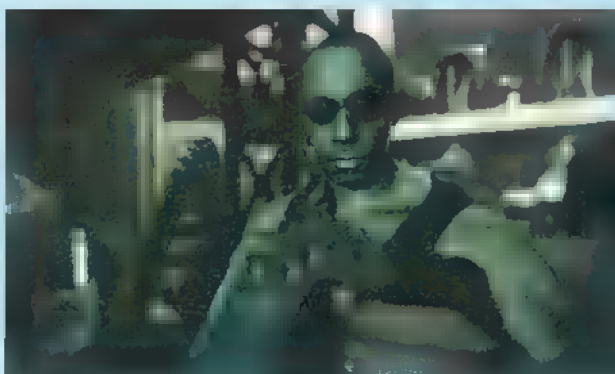
ACTIVISION-MENEKÜLTEK

CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

ÚJ KIADÓ ATARI

FEJLESZTŐ STARBREEZE

KÁLVÁRIA Az első Riddick-játék (Xbox, majd PC) fantasztikus volt, így lelkesedésünk is hasonló méreteket öltött, mikor a Starbreeze bejelentette a nextgenes kibővített újrakiadást. Aztán egy évet állt a dolog, most az Activision vágta sutba – a megmen- tő Atari végül tavasszal fogja kiadni.

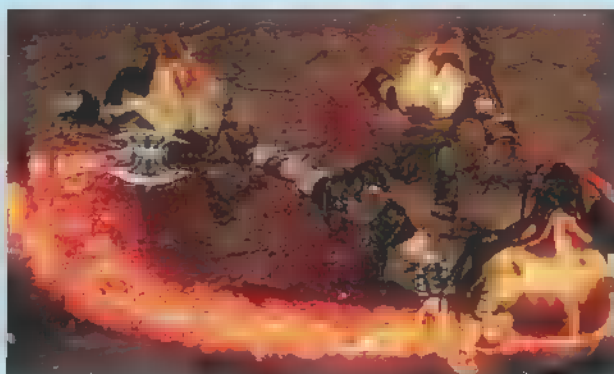


BRÜTAL LEGEND

ÚJ KIADÓ?

FEJLESZTŐ DOUBLE FINE

KÁLVÁRIA Jack Black, mint metálisten gitárszólókkal harcolva megment egy grupikban és kocskiban gazdag, démonok által megszállt világot. Túl jó, hogy igaz legyen? Állítólag igen, mert a pletykák szerint az Activision kiadni sem akarja a játékot, és eladni sem (a döglőn meg a szomszéd tehene elv szép példája), pedig az EA állítólag ezerral pedálozik.



[2002] CÉGFELVÁSÁRLÁS: LUXOFLUX ÉS A Z-AXIS ■ [2003] CÉGFELVÁSÁRLÁS: INFINITY WARD ÉS A SHABA ■ [2005] CÉGFELVÁSÁRLÁS: VICARIUS VISIONS ÉS BEENOX ■ [2006] CÉGFELVÁSÁRLÁS: RED OCTANE ■ [2007] CÉGFELVÁSÁRLÁS: BIZARRE CREATIONS ■ [2008] CÉGFELVÁSÁRLÁS: FREESTYLEGAMES ■ [2008] CÉGNÉV-CSERE: ACTIVISION BLIZZARD

VISION
COMPUTER

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI
ÜZLETLÁNC

KARÁCSONYI MEGLEPETÉS Komplett konfiguráció TFT monitorral



- ATOM™ DUAL CORE MA74GM
- CPU: 3000 MHz 5000
- MEMÓRIA: 4GB DDR2
- TÁPL. IRÁNYZÓ: 400W
- HÁTTÉR: 1600x1200
- HANG: 5.1 CHAN. DIGIT
- MM: 160GB HDD
- KÉPZŐ: 15" TFT LCD

Garancia EVM 3 ÉV

89.990,- Ft



Siemens E-primo
Mobile V5535 mobiltelefon

100% GARANCIA 3 ÉV
KÉPZŐ: 2.6" TFT LCD
MEMÓRIA: 128MB
HANG: 1600x1200

89.990,- Ft



SYMORP GPS 4.3"

Képtárolás: 16MB

100% GARANCIA 3 ÉV
KÉPZŐ: 2.6" TFT LCD
MEMÓRIA: 128MB
HANG: 1600x1200

27.990,- Ft

www.visioncomputer.hu

I AM ALIVE



Adaptáció
 kiadó: Atari
 fejlesztő: Atari
 platform: PS3, Xbox 360
 megjelenés: 2009. 12.

Chi, 2009. május 12-én déli tizenkét óra után Adam Collins visszafelé tart az állítólagos földmozgás a part. A föld felé milliók millióan menekültek, és rázza meg a földrengés, amit az utóbbi évtizedekben a Föld felé fordított. A nagyváros masszívnak hitt épületei összeomlanak, és a romok alatt fekszik a város múltja. Még él.

Az I Am Alive története már egy a reggeli katasztrófa-filmek és a katasztrófa-filmek elkészítését. A játék két főszereplője a Wii-re megjelent Uncharted 2: Among Thieves történetében a főszereplő, a 2009 tavaszán debütáló I Am Alive főszereplője. A játék egy katasztrófa-film, amely a város múltját mutatja meg, és a város múltját mutatja meg. A játék egy katasztrófa-film, amely a város múltját mutatja meg, és a város múltját mutatja meg.

Haverok

Balról jobbra: Hiplay, Peter és Virgil. És a három segítő lesz a játékban. A játékban a három segítő lesz a játékban. A játékban a három segítő lesz a játékban. A játékban a három segítő lesz a játékban.

A játékban a város múltját mutatja meg, és a város múltját mutatja meg. A játékban a város múltját mutatja meg, és a város múltját mutatja meg. A játékban a város múltját mutatja meg, és a város múltját mutatja meg. A játékban a város múltját mutatja meg, és a város múltját mutatja meg.

A játékban a város múltját mutatja meg, és a város múltját mutatja meg. A játékban a város múltját mutatja meg, és a város múltját mutatja meg. A játékban a város múltját mutatja meg, és a város múltját mutatja meg. A játékban a város múltját mutatja meg, és a város múltját mutatja meg.

Hősünk tehát megél, és a város múltját mutatja meg, és a város múltját mutatja meg. A játékban a város múltját mutatja meg, és a város múltját mutatja meg. A játékban a város múltját mutatja meg, és a város múltját mutatja meg.

Az I Am Alive története már egy a reggeli katasztrófa-filmek és a katasztrófa-filmek elkészítését. A játék két főszereplője a Wii-re megjelent Uncharted 2: Among Thieves történetében a főszereplő, a 2009 tavaszán debütáló I Am Alive főszereplője.







WATCHMEN

THE END IS NIGH

adatlap

kiadó **warner**
fejlesztő **deadline**
platform **ps3, x360, pc**
megjelenés **2009. q1**

■ Online kapcsolat
híján multiban
marad az osztott
képernyő és ezzel a
kisebb játéktér

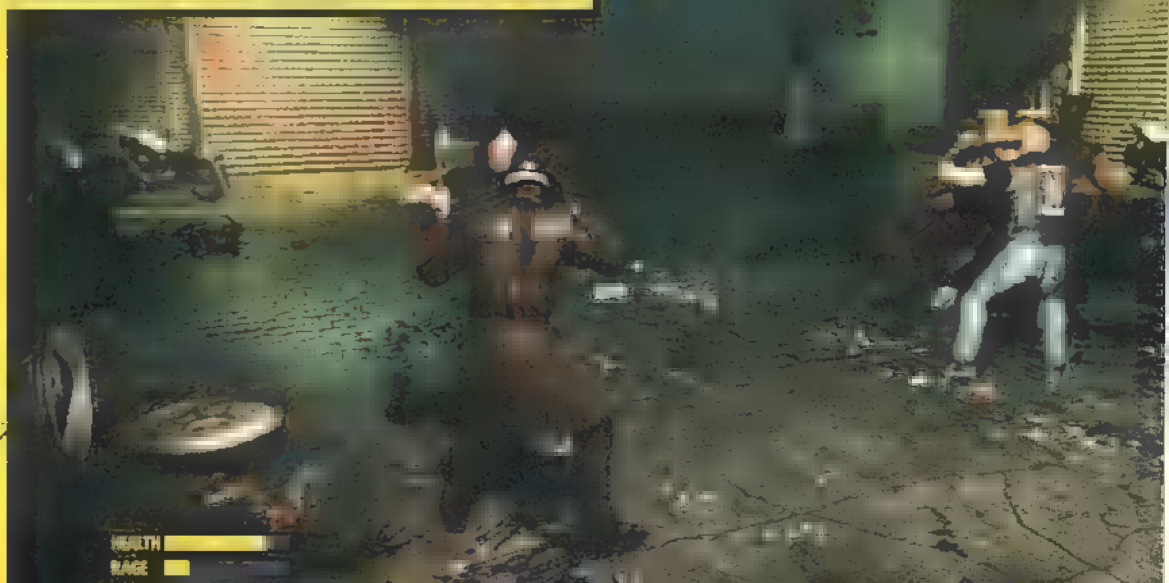
A Watchmennél nagyobb kultuszt képregény körül elképzelni sem nagyon lehet, nem hogy megfilmesíteni: a 300 comic-adaptációval két éve szép, és sikeres köröket futó Zack Snyder méretes feladatot vett a nyakába, amikor belefogott a kultikus alapanyag ezüstvászonra álmódásába. Watchmen-film lesz, tetszik vagy sem, jövő tavasszal a mozikba kerül – és kapunk mellé játékverziót is, a rend kedvéért. Watchmen-játék? A kérdőjel nem feltétlenül egyértelmű, valószínűleg csak az eredeti művet jól ismerők kezdenek vadul koponyatetőt vakargatni egy Watchmen videojáték hírére hallva. A Watchmenben ugyanis nagyon kevés akció található, Alan Moore huszonekét éve publikált látomása öregedő, megkopott, a kalandozástól törvényileg eltiltott szuperhősöket mutat be, nincsenek lövöldözések, autós üldözések és nagy robbanások – vagyis a Watchmen gyakorlatilag semmi olyasmit nem kínál, amit manapság játékformába szokás önteni.

EPIZÓDONKÉNT ELŐRE

A dán Deadline (Total Overdose) viszonylag elegáns megoldást talált a problémára: a The End Is Nigh ugyanis előzmény, 1972-ben játszódik. Nem csak a képregényben ábrázolt történeteket előzi meg alaposan, hanem a – képregény univerzumában elfogadott – 1977-es Keene Törvényt is, ami megtilt minden, kosztümben előadott önkényes igazságszolgáltatást, vagyis pontot tesz a szuperhősök addigi pályafutásának végére. A Watchmen játék nem csak azért szokatlan, mert előzmény, hanem azért is, mert nem a boltokban juthatsz majd hozzá. Hanem a különféle letöltős szolgáltatásokon keresztül, a játék párhuzamosan debütál a PlayStation Networkön, az Xbox Live Marketplace kínálatában, és a Valve PC-s digitális disztribúciós platformján, a Steamen, 2009 márciusában, a film premierjével nagyjából párhuzamosan. Az alcím sem véletlen, a The End Is Nigh egy tervezett sorozat része, a teljes előzményszortit több epizódra bontva kapjuk majd meg – ez itt az első.

PÁRBAN SZÉP

A nagy előzményesdi ellenére a Deadline nagyon óvatosan közelít az alapanyaghoz. Az óvatosság érthető, a Watchmen fanatikus rajongótáborral rendelkezik, akik előszeretettel feszítenek keresztre bárkit, aki el merészel térni az eredeti kánontól. Az előzmény sztorijának összekalapálására éppen ezért ünnepelt képregény-szerzőt (Len Wein) kértek fel, aki első-sorban az eredeti képregény mellékszálainak és apróbb utalásainak továbbgondolásából





■ Epizodikus játékról van szó, így várhatóan a többi karakter is szerephez jut a későbbiekben. Mi a Komédiást és Dr. Manhattant várjuk leginkább



■ Rorschach harci stílusa a brutalitásra, a tereptárgyak használatára épül

szőtte a cselekményt. A Watchmen többszereplős hős-arsenáljából Rorschach és Nite Owl (Éji Bagoly) szerepel a játékban, a visszapörgött időnek köszönhetően még fénykorukban. Fontos információ, hogy egyikük sem klasszikus szuperhős, nem lönek lézert a szemükből, nem repülnek, nem halhatatlanok, nincsenek különleges képességeik. Rorschach ereje és ügyessége a gyermekkori traumáiból, és az összeomlás határán egyensúlyozó személyiségéből fakad, Éji Bagoly pedig a hasonló nevű korábbi szuperhős korábbi rajongója, és gyakorló utódja, aki mindenféle kütyük segítségével veszi fel a harcot a rosszemberekkel.

Akcióban a fent említettek ellenére nem lesz hiány. A Watchmen igazi, hamisítatlan ütlezős akciójáték, a nagypapáját valószínűleg

A Watchmen szerencsére nem marad meg ezen a szinten, a különféle lehetőségek kombinációja az első tapasztalatok szerint kifejezetten mély, és roppant kielégítő kombókat eredményez. Ehhez társulnak a különféle kivégző mozdulatok: a kellően elpáholt ellenfeleinket egy csapássorozattal is a földre küldhetjük, a játék ilyenkor átvált QTE üzemmódba, vagyis ügyesen időzített gombnyomás-sorozattal tudunk nagyon látványos befejezéseket produkálni.

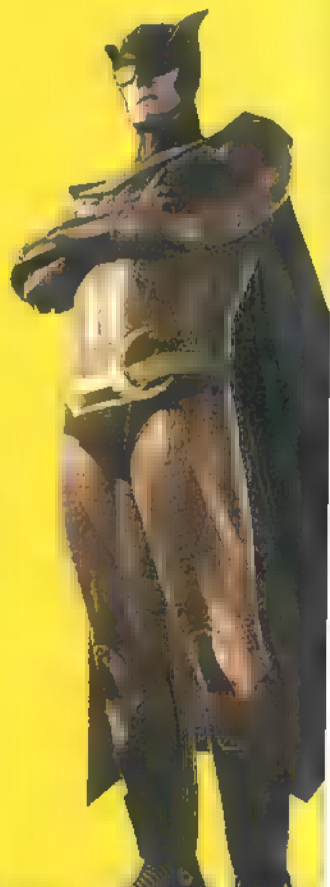
A két karakter ráadásul jelentősen eltér egymástól. Rorschach gyors és pontos, valamint szívesen használ különféle tárgya-

A két, teljesen eltérő jellegű karakter remélhetőleg tényleg változatosságot kölcsönöz a Watchmennek...

kozhatunk azoknak a butuska ellenfeleknek, akik olyankor óhajtanak megütni, amikor éppen be van kapcsolva a cucc. A hátulütője: a töltet kifogy, és komótos automatizmussal töltődik csak vissza.

A Deadline jelenleg is csiszolja a harcrendszert, a cél az, hogy a műfajban járatlanok is elboldoguljanak (vagyis a pályákat akár vad gombnyomogatással is abszolválni lehessen), de a profik is megtalálják vele a számításuk. Ha rászánod az időt, és kitanulod a finomságokat, igazán hárdkór verekedős élményben lesz részed – a jelenlegi ígéretek szerint mindenképpen.

A Watchmen így, első nekifutásra korrekt adaptációnak tűnik – a kijelentés a játékra és filmre egyaránt vonatkozik. Érdemes egy hosszabb pillantást vetni a mellékelt képekre: a játék kifejezetten jól néz ki, sok hangulatos helyszínt ígér (az első epizód egy börtönben nyit), jól adja vissza a megcélzott periódus New Yorkjának ködös, sötétre hangszerezett hangulatát. És ez tényleg csak a kezdet: jönnek a további epizódok, az itt-ott elejtett fejlesztői információ-morzsákból levonható következtetések szerint nem csak új helyszínekkel, de talán-talán új hősökkel is. ■



Streets of Rage-nek hívták. Sokat, és keményen fogunk vele verekedni, szigorúan többes számban: a játék alapvetően a kooperatív hancúrozásra lett kihegyezve, egyedül játszva sem hagy magadra, a kettes számú karakter irányítását ilyenkor a mesterséges intelligencia veszi át. Szükséges is, mert a játék többször dob eléd olyan feladatokat, amit csak párban lehet megoldani. Az első epizód egy pontján lezárt fémkapu áll hőseink útjába, Nite Owl egyik kütyüje segítségével egy pillanatra felemeli az ajtót, pont elég időt hagyva a másik karakternek arra, hogy átcússzon alatta, és belülről aktiválja a nyitószerkezetet.

CSONTDARÁLÓ

A Watchmen harcrendszere nem bontja le a műfaj korlátait, de betartja a jó pofozkodós játékok arany szabályát: legyen egyszerűen tanulható, de nehezen mesteri szintre fejleszthető. Gyenge ütés, erős ütés, speciális támadás, védekezés vagy kitérés – a kínálat alappillérei ezek, gyakorlatilag ugyanazok, amit más, hasonlórú játékokban is látni.

Rorschach-nak kifejezetten jól jön, hiszen kapásból felkaphatja az elejtett fegyvert.

Mindkét karakter rendelkezik speciális támadásokkal is, de nem ugyanolyan formában. A közös pont az, hogy mindkét esetben egy csik játszik szerepet a durvább mozdulatok előcsalásában.

Rorschach esetében ez egy düh-méter, amit normál támadásokkal tudunk feltölteni, aztán kisütni a durvább

■ Amikor hárman háromfelől támadnak a részegen táncolás talán nem a megfelelő válasz-lépés...





Eredetsztori

[illegible]

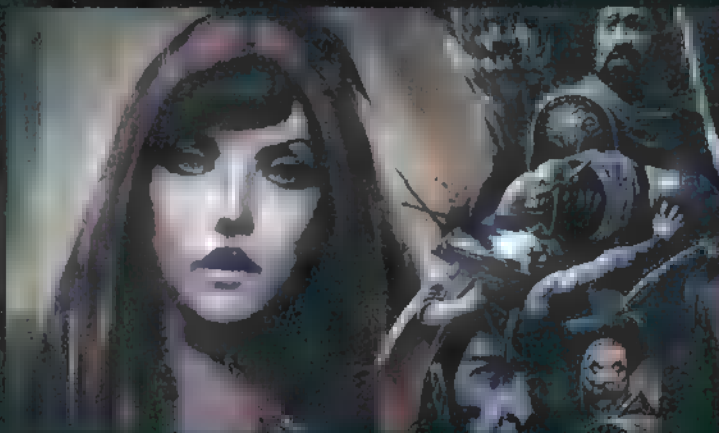
Kard ki kardt

Az a korai Bioware-remek a Baldur's Gate, ami már a csatlakozás előtt megérkezett arra hasonlít. Igaz, itt egyszerre legyünk egy-egy szereplővel a csapatban, de ettől a kombinációs játék száma nem sokat változott, hisz az egyes karakterek között több lehetőség van, mint az előzőekben. A játék amúgy sokkal inkább leállítható, így szabadon kiadhatjuk a szereplőket a csapattól, cserélhetünk újabb karaktereket, és a varázslatokat.



Micsoda társaság

Az elmúlt években a magyarországi korek száma
korábbi évekhez képest jelentősen megnőtt.
A program egy részét vállalkozások és munkaadók
finanszírozzák, de ahogy belekeveredünk az esemé-
nyekbe, úgy csatlakoznak hozzá a "Effect
Korea" vállalkozások vezetői és hősök. A szemközti
oldalról szélén látható a "Korea" vállalkozások
vezetői és hősök, akik az elmúlt
években a magyarországi korek számára
vidékeket



CONVULSIVE TONICUS

alakítva ugyanaz,
de rengeteg mellék-
szóval deríthetünk Ezek része az
eredetszólalattól, és
sokkal küldetést, saját
néteket mint akár a KOTOR, akár a
a biztosítékot
csak vonzza a



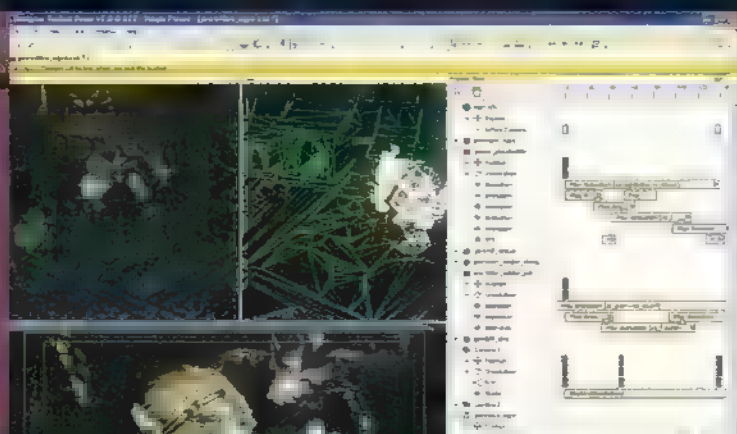
Kasablas

3. A válaszi... sta
 ... az... rengeteg
 ... lesz, már csak a... mert a
 ... eltérő
 ... két... két... A varázs-
 ... (elemi erők,
 ... már... a harcoso
 ... vagy kétkezes harcra és... a tolv
 ... és a küla



Mobile

A játék PC-s, PS3-as és PS4-es változatát is megkapjuk, de a legizgalmasabb az az új, saját szakállra új, a PS4-re készült verzió. A játék a PS4-ön a PS Store-ban érhető el, azaz az azonos néven futó PS4-es alkalmazásból lehet letölteni. A PS4-es verzió a PS3-as verzióhoz képest teljesen új, azaz a PS3-as verzióhoz képest teljesen új, azaz a PS3-as verzióhoz képest teljesen új.



GEARS OF WAR

GÉPCSONOMAG
csak az
576
üzletben

XBOX 360 60GB
Premium gép
+
Gears of War 2

AKCIÓS ÁR
89.990,-
HITELRE IS!

www.575.hk

MADWORLD

adatlap
kiadó **sega**
fejlesztő **platinum**
platform **wii**
megjelenés **2009. ápr.**

A mindössze 27 millió dollárból legendás filmmé lett „A menekülő ember” kifacsart és gyomorforgató filozófiája testet ölt: ■ még mindig pezsgő valóságshow-láz és ■ televíziós műsorok egyre magasabbra kúszó erőszakfaktora talán nem is tűnik már annyira utópisztikusnak, mint '87-ben. A nagyon családcentrikus és barátságos hangvételű Wii ■ No More Heroes és annak készülő folytatása után sóhajt egy nagyot, hogy minden eddiginél mélyebbre merészkedjen ■ túljátszott erőszak, ■ csonkolt testek és ■ örület világába, egyúttal egy olyan stílust próbálva feltámasztani, mely elhalálozása elkerülhetetlen volt.

ÖRÜLT VILÁG

Varrigan városában lakni nem túl jó dolog: ■ Szervezők által elfoglalt megaváros rövid időn belül játéktérre avansált, hogy a Death Watch showműsor keretén belül élethalálharcukat megvívassák a résztvevők, milliókat szórakoztatva ezzel a képernyők előtt. Jack nem bánja, hogy harcolhat, ■ jobb kezére erősített láncfűrészével és Hellboyt idéző testfelépítésével ideális jelölt és résztvevő, aki boldogan rágja át magát egy medencét megtölteni képes vértengeren és az ehhez tartozó belsőségeken.

Általában szó szerint, ■ MadWorld ugyanis az elmúlt évek, sőt, talán minden idők egyik legbrutálisabb játékanak ígérkezik: nem a realitásával sokkol, ahogy ■ Manhunt 2 tette, sokkal inkább ■ rajzfilmeket idéző, látványosan túljátszott és erőteljesen stilizált körítésével. Varriganban senki sem lepődik meg azon, ha az éppen aktuális résztvevő ■ lehető legváltozatosabb módon boncolja fel ■ még élő ellenfeleit. Mert ugyan mit tehet egy főhős, akinek láncfűrész ragadt ■ testére? Természetesen kaszabol, elsősorban karokat, lábakat és nyakakat, de ha úgy adódik akár torzókat is kettévág, látványos kivégzésekkel adózva ■ mérhetetlen brutalitás oltárán. Ahogy azt kell.

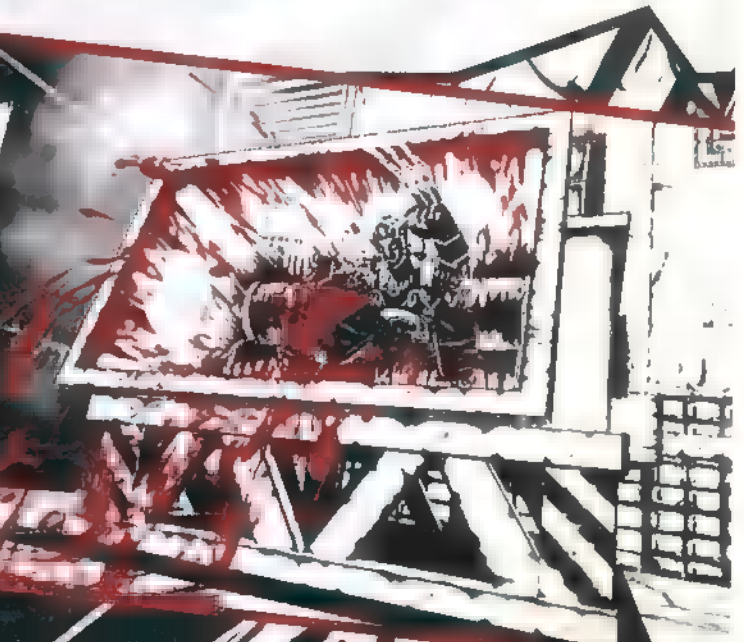
■ BÜNÖS VÁROS

De Jack nem hanyagolja el ■ környezet ápolását sem, a MadWorld sajátos módon értelmezi a fegyver fogalmát. Harcolni nem csak láncfűrészszel, de tulajdonképpen minden megmarkolható dologgal lehet, legyen az útkereszteződést jelző tábla, elhasználdott gumikerék, koszos fémtartály vagy hátrahagyott bicikli. A MadWorld nem csak honorálja ■ erőszakot, de valósággal könyörög érte: ■ klasszikus oldalra



scrollozó verekedős játékokat ■ harmadik dimenzióba áttaszít és ■ pontrendszert ismét előtérbe helyező játék ■ tereptárgyakkal és ■ kombók szerepeltetésével kíván filmszerű és végtelenül egyedi akciójeleneteket kreálni interaktív módon. Példa: a utcán sétálva nagyon barátságtalan ellenfélbe botolsz. Az els reakció? Láncfűrész beindít, majd kaszabol. Mit tesz a taktiku játékos? Felkapja ■ közeli utcátáblát, eldeformálja azt a delilvens gerincén, levágja annak ■ lábát aztán behajítja ■ közélombdarálóba a megmaradt torzót. És persze közben néz ahogy kúszik fel a szorzó és a pontszám értéke. A MadWorld számára az erőszak illusztráció, a hangsúlyt a szabadságra és kreativitásra helyezi – talán izléstelen a középpontba helyezi a kivégzéseket, de a rendszer rugalmassága és változatosság miatt mindenképp érdemes lesz kísérletezni az újabb és újabb támadási formák megtalálása végett.

Erre lehetőség bőven akad, ■ MadWorld ugyan a tradicionál „juss el A-ból B pontba” pályadesignt használja, de az akci monotónitását elkerülendő sokrétű és változatos Vértüdő Kihívások, azaz minijátékok garmadáját kínálja útközben. Ilye a Darts, amit ■ MadWorld világában élő, lélegző emberek szokás játszani egy hatalmas táblára baseballütővel passzírova a szerencsétleneket. Nem elég elborult? Akkor ott a Halálsajtól



az igazán elborult aréna, aminek a teteje egy masszív, félpercenként lezuhanó kötömbből áll, rajta másfél méteres és nagyon éles pengékkel. A feladat adott számú áldozatot behajítani ennek közepére úgy, hogy a lehető legnagyobb testfelületet kapjon el ■ prés, ■ forduló végére bokáig erő vérmennyiséget generálva ezzel. Mindezt aktív és folyamatos kommentár mellett, a két főt számláló narrátorbázis kellő elborultsággal és profanitással kommentál minden egyes mozdulatot.

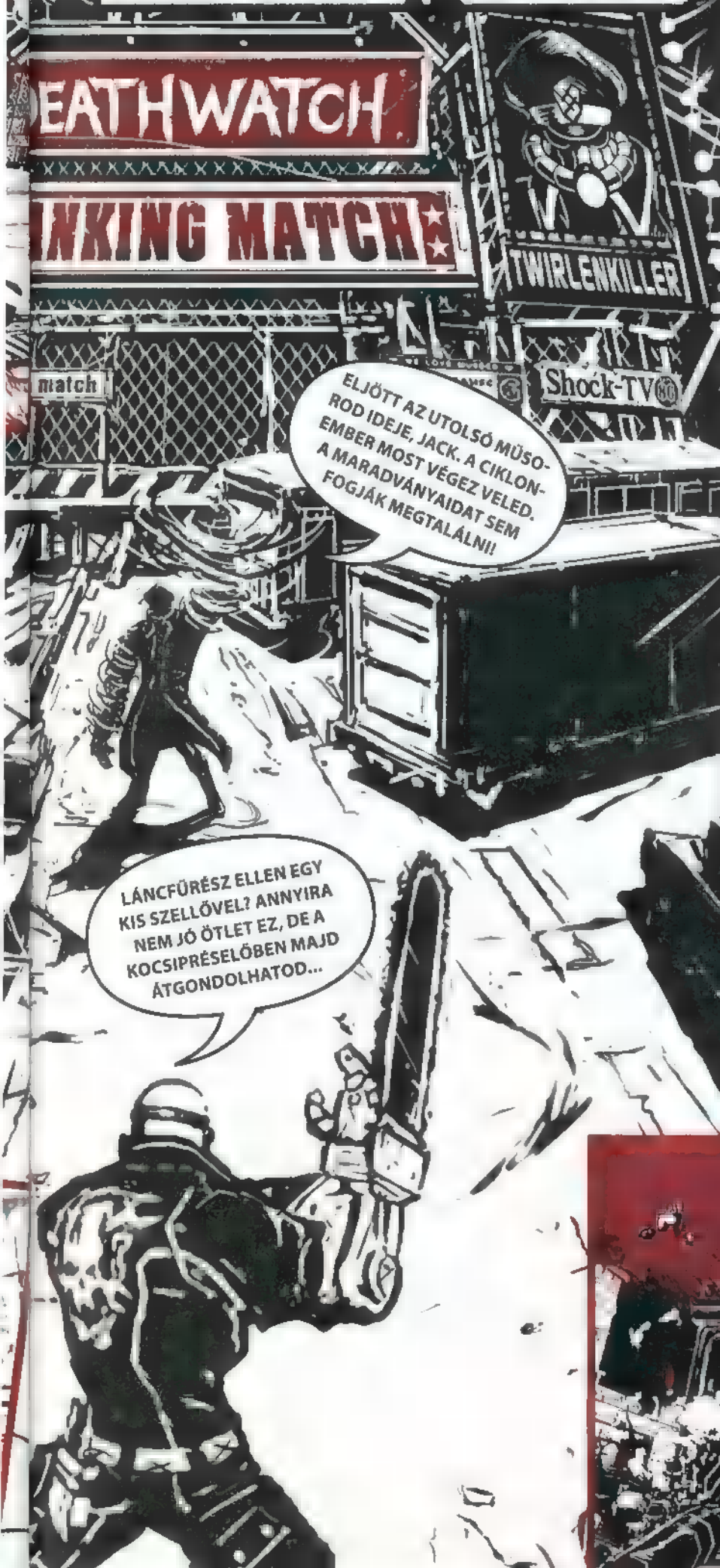
Mozdulatot, mert Wii-exkluzív játékról lévén szó a MadWorld is kamatoztatja a gyorsulásmérőben rejlő potenciált, de nem teljeskörű szimulációval, hanem a No More Heroes által kitaposott úton haladva. Vagyis a nunchaku ■ mozgást, míg ■ remote a támadást koordinálja gombok által, csupán pár esetben kényszerítve ■ felhasználót a mozdulatok precíz kivitelezésére. Legalábbis ez ■ helyzet jelenleg, ■ MadWorld ■ korai állapot hibáiból tanulva épp komplett újradolgozáson esik át, a lehető legkényelemesebb irányítási formulát keresve. Azt, hogy az egykori Clover ezt mennyire ■ komolyan gondolja remekül példázza az,

hogy a MadWorlddel eddig senki sem ismerkedett meg első kézből: ■

Sega mindent megtesz azért, hogy egyetlen bohó újságíró vagy koca-játékos se ítélje meg rosszul a játékot az első benyomások alapján. A félelem érthető, a szintúgy formabontó és végtelenül egyedi Okami két alkalommal is csúnyán elhasalt ■ kasszáknál, ■ MadWorld pedig még a japán mitológiát feldolgozó kalandnál is szélsőségesebbnek és kísérletezőbbnek indul – vérszenes rossz párosítás egy olyan piacon, amely továbbra is csak ritka alkalmakkor díjazza a innovációt és a bevált receptúrákat elhagyó csodabogakarat, főleg, ha azok ilyen vérben bővelkedő témával próbálkoznak.

Am a minijátékok mellett ■ Platinum gondol az átkötő helyszínekre is: a MadWorld az egyes helyszíneket járműves örvényekkel kapcsolja össze, de abszolút nem GTA-szerű szabad száguldással. A motoros szekciók rögzített szakaszon, ■ kora kilencvenes évek árkád játékaik idéző módon vezényli le, akadálykerülgetéssel borzolva az idegeket. Motorozni nem csak ■ következő pálya, de az időnként bedobott főgonoszok miatt is kell. Hogyan zajlik majd egy bossfight? Kreatívan – a Platinum ■ MadWorld nagy ütőkártyájaként akarja pozicionálni a különleges küzdelmeket, ezért most nem is árul el róla semmit.

Nem úgy ■ látványvilágról: ■ MadWorld álomszépén fest, tagadhatatlanul ■ Sin Cityből és ■ 300-ból nyeri ■ inspirációt: előbbi ■ fekete-fehér-vörösről világot, utóbbi ■ totális stilizáltságot adja, hozzácsapva mindezt ■ MadWorld vérben bővelkedő játékművészetéhez. Hosszútávon mennyire lesz elviselhető a kábé három darab szín? Remélhetőleg nagyon, ■ MadWorld egyedi látványvilága az egyik fő erőssége, amely kiemeli a tömegből, plusz remek eszköz az életkor-besorolás problémakörének megoldásához. Főleg úgy, hogy a Platinum debütálása már a megjelenése előtt éles kereszttűzbe kerülve kénytelen pár piacról elfeledkezni mérhetetlen brutalitása és elborult világa okán. Felnőtt játékból manapság, főleg Wii-n nagyon kevés van, okosan felépítettből és kellőképpen szórakoztatóból pedig pláne – ■ MadWorld viszont pont ilyennek ígérkezik, így figyelni rá mindenképp érdemes és fokozottan ajánlott. ■



korunk nagy háborúja

[illegible]

Volt egyszer egy Killzone

A Killzone ugyan 2004 végén jelent csak meg, de ■ teljes játékvilág már közel másfél évvel korábban lelkesedett érte, hisz akkor derült ki: a Sony a holland Guerilla fejlesztőivel egy félelmetesen durva FPS-en dolgozik. Valaki elpötytyintette, hogy ez „Halo-killer” lesz, és ettől felrobbant az internet fórumozásra és platformháborúkra fogékony része. Sajnos ■ játék nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, mert noha hangulatában tényleg ■ legjobbak között volt, ■ PS2 nem bírta el ■ fejlesztők ambícióit. Igaz, mindenki látta, hogy a Killzone-sorozatban hatalmas potenciál van, így azonnal megindult a folytatás készí-

tése. Igaz, PS3 híján ez még PSP-n landolt, Liberation alcímmel. Itt nem FPS-formában vehettük fel a harcot a Helghast erőikkel szemben, hanem egy taktikai akciójátékban próbálkozhattunk. Ugyan a ■■■ játékstílus közt hatalmas ■■■ eltérés, ám egy tekintetben ■ Liberation mindenképpen hatást gyakorolt a Killzone 2-re: a fedezékrendszert innen emelték át ■ fejlesztők. És bár ez egy idegen elem, mégis, FPS-ben is remekül működik!

től kezdve, hogy társunk, gyártóval, óvatosan használjuk, egy helyen, egy kézzel – és a lábon lőtt lövedékkel, például a társunkkal, a vetődik, a...

[illegible][illegible][illegible]

az az

Multiplayer seregszemle

Amikor meg fogunk látni a játékban a csapatokat, ezek a seregek láthatók, bár az L&A sereg tagjai láthatók, bár az L&A seregekre való tekintettel a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt.

Amikor a sereg a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt, a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt, a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt.



Amikor a sereg a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt, a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt, a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt.

Amikor a sereg a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt, a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt, a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt.

Amikor a sereg a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt, a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt, a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt.



Amikor a sereg a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt, a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt, a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt.

A sereg a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt, a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt, a seregekben való részvételre is lehetőséget nyújt.





Tankba oltott szerelem

A filmre 2-az 5-ös díjig kiadott 150 millió forintnyi költségvetéssel egyetemesen rekordot jelenthet az ország, sőt, megdöbbentő a forgatási költség, azaz a költségvetés 10 százaléka. Ezt legelőször első pillanatra nem is hittem, de a felkutatási módszerrel ez nem olyan csodás, mint hittem, mert a költségvetésből megkérdeztem néhány vezetőt, és kiderült a pénzcsúszás.

[illegible]

Na, képezzék el, hogy az a leírás, amit a fent idézett írók adnak a magyar nyelvvel kapcsolatban, az a nyelvvel szembeni igazán mély megismerés nélkül készült. Azaz a nyelvvel kapcsolatban az emberek egyáltalán nem rendelkeztek a szükséges tudással. Ez azt jelenti, hogy a nyelvvel szembeni tudásunk sokkal mélyebb, mint az, amit a fent idézett írók adnak. Ez azt jelenti, hogy a nyelvvel szembeni tudásunk sokkal mélyebb, mint az, amit a fent idézett írók adnak.

[illegible]

szeszesebb

[illegible]

A kék lény által
kibocsátott sugárzás
repülőgépek terete
széles körűt hoz
a létezésükhöz
is, az az emberek
akadnak.



Előfizetési akció

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett

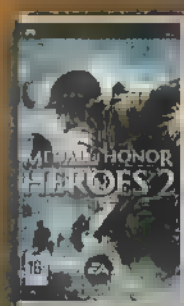
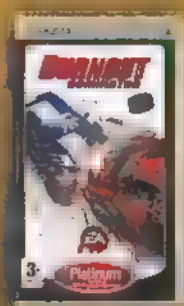
CSAK
9999 Ft

Választható játékok:

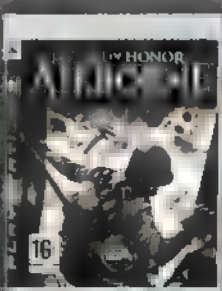
PC



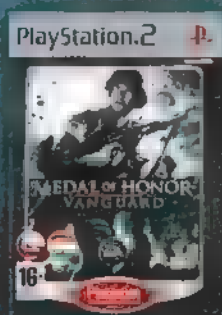
PSP



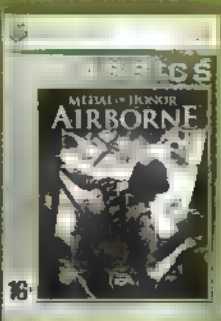
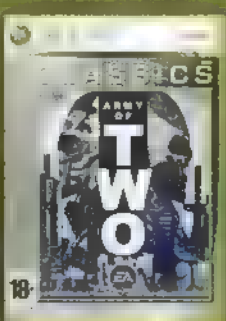
PS3



PS2



XBOX
360



7089 Ft megkaphatod!

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

Extra előfizetői ajándatunk

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék MERCENARIES 2*
játékszoftver

Konzolosoknak

9588 + 11900 = ~~21488~~ Ft helyett

**CSAK
9999 Ft**



Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék CRYISIS
játékszoftver

PC-seknek



**CSAK
9999 Ft**

Részletek: www.576.hu/elofizetes

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

VEGYÉL EGY FIFA09-ET

ÉS VÁLASSZ MELLÉ
AJÁNDÉKBA

EGY AZONOS PLATFORMÚ EA



VAGY



JÁTÉKOT!



A PROMÓCIÓ KIZÁRÓLAG AZ 576 KÖRTE ÜZLETEKREN ÉRVÉNYES 2008 DECEMBER 31-IG VAGY A KÉSZLET EREJÉIG

44

TR UNDERWORLD

LARA BABA CSÜCSFOR-
MÁBAN TER VISSZA A
RÉGÉSZKEDÉSHEZ.

54

LEFT 4 DEAD

KOOPERATÍV ZOMBI-
OLÓ TARSÁK KERES-
TETNEK!

72

WII MUSIC

A HANGUNK SEGITSE-
GÉVEL VIVJUK MEG A
VILÁGHABORÚT.

76

GTA4

A PC-S GTA MESÉS GRA-
FIKÁVAL AM TELEPÍTÉSI
GONDOKKAL ERKEZIK.

78

PRINCE OF PERSIA

KICSIT MONOTON, DE
VALAMI ESZELOSSEN SZEP
MESEVILÁG.

tesztek

amikben megbízatsz

TARTALOM 007 - QUANTUM OF SOLACE 82 BANJO-KAZOOIE NUTS ■ BOLTS 66
BRAIN ASSISTS 96 CHRONO TRIGGER 95 DRAGON BALL: ORIGINS 97 ENDWAR PSP
94 FLOWER SUN & RAIN 97 GOLDEN AXE. BEAST RIDER 64 GTA 4 76 KORG DS-10 97
THE LAST REMNANT 50 LEFT 4 DEAD 54 LEGENDARY 58 LOCO ROCO ■ 96 MORTAL
KOMBAT VS. DC UNIVERSE 86 MOTO GP 08 59 NARUTO BROKEN BOND 60 NARUTO
ULTIMATE NINJA STORM 60 NEED FOR SPEED UNDERCOVER PSP 96 NINJATOWN 97
PRINCE OF PERSIA 78 RED ALERT 3 89 SHAUN WHITE SNOWBOARDING 92 SOCOM
CONFRONTATION 74 SONIC UNLEASHED 48 SPIDER-MAN PSP 96 TOM CLANCY'S
ENDWAR 72 TOM CLANCY'S ENDWAR PSP 94 TOMB RAIDER UNDERWORLD 44 WII
MUSIC 90 WOW: WRATH OF THE LICH KING 70 YOU ■■■ IN THE MOVIES 65

A HÓNAP JÁTÉKA WOW LICH KING

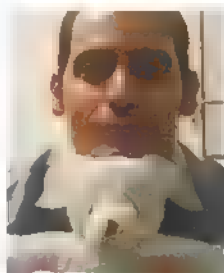
.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

- 10 Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbját is. Legenda lesz.
- 9 Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
- 8 Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
- 7 Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
- 6 Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
- 5 Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van...
- 4 Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
- 3 Ha a játéktípus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
- 2 Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.
- 1 Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.

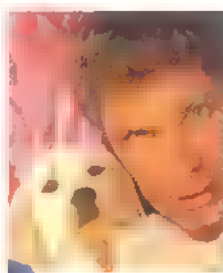
GRATH

Karácsony, a bejgli és az achievement/trófea-gyűjtés békés időszaka. Torkig lakva heverni a fotelben, ■ lőni, száguldozni, zenélni; ■ ■ boldogság!



SZATI

Helyesbítünk: az 576 KByte főszereplője az állatokat szereti, és nem az álla... azt, amiről előző hónapban állította, hogy szereti. A hibáért elnézést!

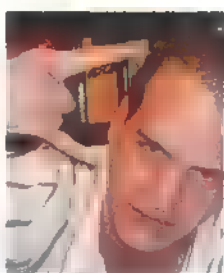


WILSON

Nem egészen értjük, és nem is akarjuk, hogy Wilson miért ezt a képet küldte be a havi seregszemlébe. Ehhez tíz agyturkász is kevés lenne...

SASA

Ha nem halt volna meg Sasa újabb Xboxa, akkor minden bizonnyal játékkal töltötte volna az elmúlt heteket. Így csak a sorsot szidja...



TYLER

Bár erről a képről nem feltétlenül látszik, de Tyler szeret a művelt férfi szerepkörben tetszelegni. Igaz, azt hitte, a Square csinálta a Breath of Fire 2-t...



PENGUSZ

Penguszt karácsonyra a világ egy autóval lepte meg, úgyhogy az egyensúly kedvéért valami mocsok dolgot kéne művelnünk vele. Ez a kép jó is lesz...

TOMB RAIDER

UNDERWORLD

„Egyetlen tanácsot is
adhat. Mindenkinek a
társaságban, ha meg lehet, az
élet, a szerep, a
dolgozat, a
szellemi munka, a
szellemi munka.”

44 578002
WWW.EJONLINE.COM



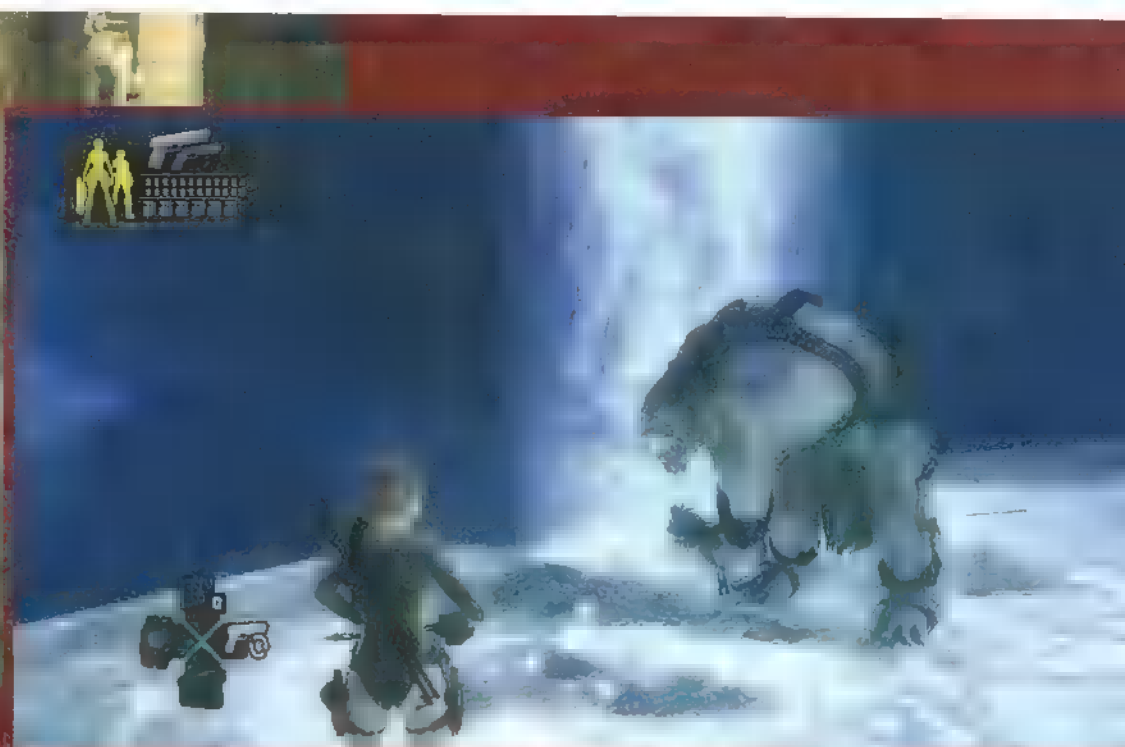
A woman with dark hair is the central figure, wearing a black, lace-trimmed corset and a matching skirt. She is posed dramatically, with one hand near her face and the other resting on her hip. The background is dark and textured, with a hint of a red wall on the left. The lighting is dramatic, highlighting the contours of her body and the lace details of her outfit.

Újabb kalandok

nem lenne elég –
meggyűlölt – tőről
ment – irigya – az
szépségért
szóval egy kis adai
de szívesen
elfogadta őt
szintén, mindenki és végül
mindenki.

6. A társasági szerződés 15. §-ának
 az alábbiakban meghatározottak szerint
 módosított részleteit a társaság
 a féléves beszámoló mellékleteként
 feltünteti az alábbiak szerint:
 1. Mivel az alábbiakban meghatározott
 társasági szerződés 15. §-ának
 az alábbiakban meghatározottak
 szerint módosított részleteit a társaság

[illegible]



ISSN 0967-6460

Undarworldöt

tájakon
 minden
 viszont nem
 így
 kegytárgy
 szásra
 kicsit magasab
 viszont
 egy
 és
 nagyobb
 kisebb területeken
 jóval
 már
 vonzereje az Underworldnek.
 a Wi
 nd

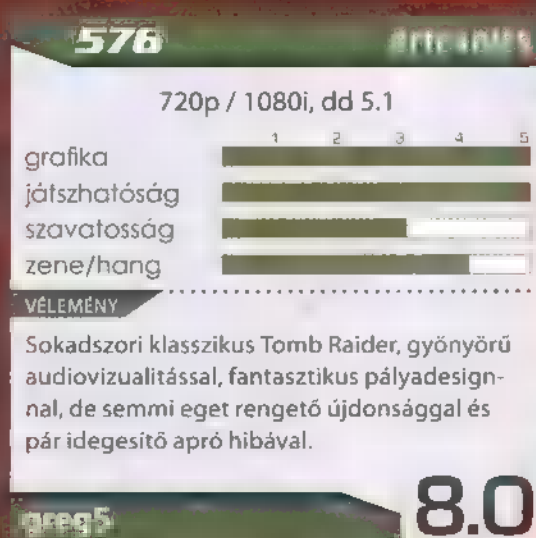
[illegible]

A woman with long dark hair, wearing a black bikini, is posing in a swimming pool. She is standing with her arms outstretched to the sides, holding onto the edge of the pool. The background shows a building and some foliage.

Per questo il risultato è molto
sorprendente. Il vero
conclusione è che **testi**
di sempre possono essere
usati **f** per testare la **len-**
gna in genere.

- A furá nevű amerikai
- Heidi egy fiatal volt a
- alanya, akít
- miatt választottak
- A ma főként a
- alakított
- mint a az Star
- a 3.
- harca

1. A feladat az, hogy a következő mondatokat a megfelelő helyre sorozzuk.
 2. A feladat az, hogy a következő mondatokat a megfelelő helyre sorozzuk.
 3. A feladat az, hogy a következő mondatokat a megfelelő helyre sorozzuk.
 4. A feladat az, hogy a következő mondatokat a megfelelő helyre sorozzuk.
 5. A feladat az, hogy a következő mondatokat a megfelelő helyre sorozzuk.
 6. A feladat az, hogy a következő mondatokat a megfelelő helyre sorozzuk.
 7. A feladat az, hogy a következő mondatokat a megfelelő helyre sorozzuk.
 8. A feladat az, hogy a következő mondatokat a megfelelő helyre sorozzuk.
 9. A feladat az, hogy a következő mondatokat a megfelelő helyre sorozzuk.
 10. A feladat az, hogy a következő mondatokat a megfelelő helyre sorozzuk.

[illegible][illegible]

...állat esik a
...észet áldozatául

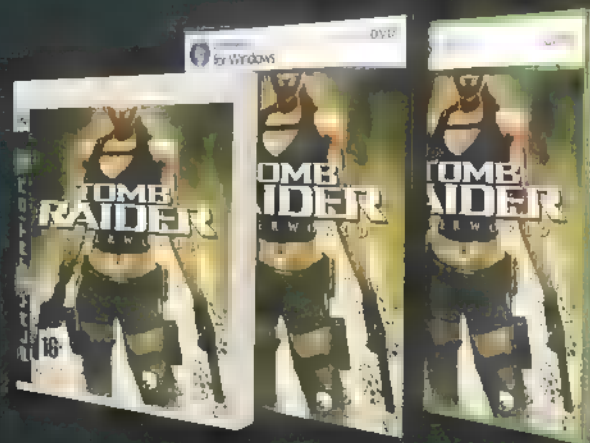
TOMB RAIDER

UNDERWORLD



Megjelent!

**Keresd az
576 KByte
üzletekben!**



**A PC-s verzió
magyar felirattal!**



SONIC

UNLEASHED

adatlap

kiadó **sega**
fejlesztő **sonic team**
platform **ps3, x360,
wii, ps2**
megjelenés **nov. 18.**
multiplayer **nincs**

Tesztünk tárgya hosszú múltra tekint vissza. Már 2005-ben hozzáláttak ■ két nextgen gép alatt futó Hedgehog Engine készítésének, sőt nem sokkal be is jegyezték az új rész címét, ami akkor még a hangzatos Sonic World Adventure név volt. Nem titkoltan az a szándék állt a dolog háta mögött, hogy a patinás Adventure szériát folytassák, illetve visszahozzák a régi Sonic-dicsfényt. A siker érdekében a Sonic Team régi tagjait is visszacsalogatták egy rész erejéig, többek között Yoshihisa Hashimotót is, aki már kezdek kezdetekor, a Megadrive-os időkben is részt vett a Sonic-gyár munkálataiban. A játékról aztán csak 2008 év elején hullott le a lepel, egy bombasztikus videó formájában. Mindenki

Rush-ban sikerült tető alá hozni. Aztán jött egy újabb trailer és egy hatalmas csalódás. Sonic-ot, már lassú, csapkodós vérsünné láttuk viszont. A játék végül is megjelent, és csak Japánban tartotta meg a project eredeti címét, ami sajnos már sejtetett valamit...

SONIC VISSZATÉRI!

Indításkor egy iszonyatosan látványos renderelt videó fogadja a játékost, ami nagy vonalakban elénk is tárja a mese



A száguldozós részek nagyszerűek, de a vérsünnös csapkodások burzalmasak lettek – különösen PS3-on és X360-on...

elismerően csettintett ■ rövid videó láttán, mivel az arra mutatott, hogy bizony itt újra visszatér az eredeti Sonic-érzés, ami az utóbbi időkben bizony csak a DS-es Sonic

hátértörténetét. Komolyan mondom, ilyen minőségű videót még a Square Enixnél is ritkán látni – persze a rendezés és ■ drámaiság már nem olyan komoly. A

kaland elején Sonic a szokásos módon, Dr. Eggman után ered, pontosabban annak úrbázisáig követi azt. Robotnik hatalmas robot-seregét elpusztítva, Super Sonic formájában próbálja megállítani a gazt, azonban ■ 300-as IQ-val rendelkező zseni törbe csalta sününket. Hatalmas fénysugár fegyver-

vel elollózza a csapdába esett Sonic káoszsmaragdait, és kivonja belőlük az éltető energiát. A kiszabadított erővel darabokra szakította a Földet, valamint ezzel együtt felébresztett egy hatalmas szörnyeteket, a sötét Gaiát. Az erős sugárzás, valamint a káoszsmaragdokból kiszabadított energia nem várt hatással volt Sonic-ra nézve is. Elcsúfította testét, illetve vérsünné alakította őt. Később Sonic visszajutva a földre, felfedezi, hogy teste a nap felkelése után újra ■ régi, és csak este kísért a csúf valója. Közben számos barátja lel. Többek között egy új belépő Chip, illetve a rég ismert Tails és Amy Rose is segítségünkre lesz ■ világ regenerálódásában és a káoszskövek energiájának visszaállításában. Innen indul a kaland, amelyben többek között Dr. Eggman megfékezése a cél.

KALANDRA FELI

Mielőtt rátérnék ■ játékmenetre, meg kell megemlítenem, hogy a játékot két külön csapat készítette a Sonic Teamen belül, így némileg két eltérő játékról beszélhetünk. Egyrészt adott a Hedgehog motorral dübörgő PS3/X360-as változat, valamint az előző generációban megszokott, és számos játékban bevált engine-t használó Wii/PS2-es verzió. Történetben és ■ világok tekintetében megegyeznek, csak ■





játékmenetben és a pályadesignban, illetve természetesen látványvilágban van némi eltérés, amikre, ahol kell, külön ki fogok térni. Sonic Unleashed két külön játékmódra fókuszál. Egyszer adott a megszokott rohanós nappali pályák, illetve a jóval lassabb vérsünös, éjszakai missziók.

Minden pálya külön kontinensen játszódik, valamint mindegyike a valóságban is létező városokon alapszik. A nextgen változatban a játékos szabadon tudja változtatni a nappali és éjszakai napszakokat, míg a másik két változatnál az idő automatikusan változik. Nappali pályákon a sebesség van középpontban, ahol egyszerre van keverve a 2D-s és a 3D-s megjelenítés és játékmenet, éjszaka pedig a gyepálás, kis ugrándozással körítve. Az előbbi a Megadrive-os platform érához hozza vissza, azaz oldalra haladva, egy síkban futunk ezerrel, közben szeljük a hurkokat. Ekkor a hőskorra emlékeztető módon, térben nem tudunk mozogni, csak előre és hátra, akármerre is mutat a kamera. A háromdimenziós részek a DC-s korszakot elevenítik fel, bár annál jóval ízlésesebben és barátságosabban van tálalva minden. Ha anno az Adventures futkosós részei alatt úgy éreztetted, hogy az agyadban van az adrenalin, valamint játék közben szinte a hajad is lobogott, akkor most garantált az akut infarktusz. Alapból kábé háromszor gyorsabb a játékmenet, sőt erre még kedved szerint rá is turbózhatsz.

A Sonic Rushban bevezetett „Sonic Boost” is az egyike azoknak az újításoknak, amik nagyban megdobják a játékmenetet. Segítségével gyorsíthatsz, illetve az ellenfeleidet is eltakaríthatod az utadból. Ez a turbózási mechanizmust nem használhatod a végtelenségig, azaz korlátozott számban áll rendelkezésedre. Ebben a tekintetben is némileg eltér a két változat. A nextgen verzióknál egy gyűrűmérő óra mutatja a mennyiségét – ezt a gyűrűk felszedésével tudod újratölteni. PS2-n és Wii-n ez egy picit pofásabb lett. Ezeknél rácsok mutatják a feltöltési szintet. Újratöltése a gyűrűk felszedése mellett, az



Sonic toplista

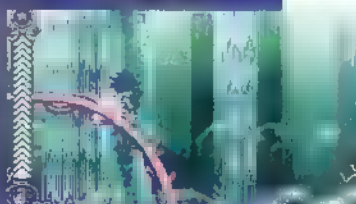
A kedvencünk. A legújabb is sok-sok a Sonic Team összesítésében magán.



HEDGEHOG 3
Az klasszikus a klasszikusok között.



SONIC ADVENTURE
Bár a sok a sok, a játék a klasszikusok között.



SONIC RUSH
Senki nem gondolja, hogy a DS-es rész a legjobb.

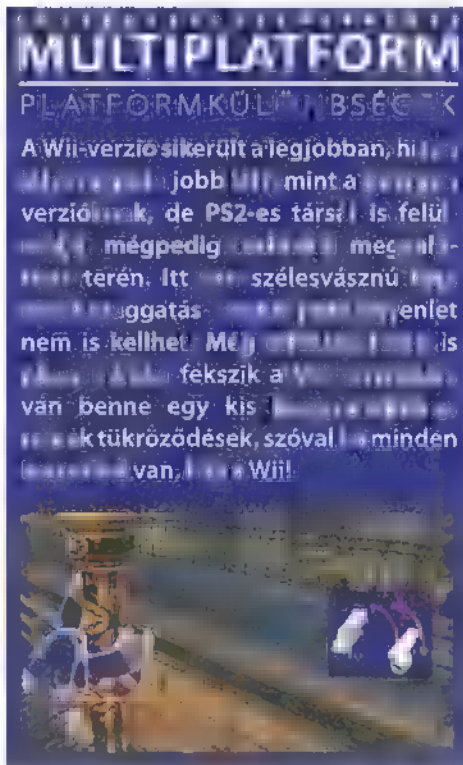


egyszerre láncokban elpusztított több ellenféllel, valamint a pályán történő farolás is lehet. Egyébként, ha már megemlítettem, újdonság a játékmenetben imént említett farolás, amelynek hála, nem kell a süninknek lassítania a kanyarokban. Újítás még a „Quick Step” funkció is. Ezáltal könnyen ki tudunk szökkeni jobbra vagy balra, így gyorsan ki tudjuk kerülni a hirtelen felbukkanó akadályokat. A korábbi részekben

bevezetett falra ugrálós mechanizmus, illetve a nekiugrós célkövető süngolyó sem maradt ki.

A nappali pályák halál izgalmasak és hangulatosak. Végig fütyüljük

a játék dallamait, sikítunk közben, szóval tökéletes, úgyahogy van. Tetőzi a hangulatot az újrajátszási faktor, mivel a játék kiértékeli teljesítményünket, és újra és újra nekieshetünk az adott misszióknak a jobb eredmény érdekében. Itt simán tízpont-közel lenne a játék. Aztán megismerjük az éjszakai missziókat. Ekkor a játékmenet lelassul, Sonic szörös vérsünné válik, ami robosztusabb mozgással bír, erősebb, és a végtagjai is megnyúlnak. Nincsen rohanás, helyette egy Crash-szerű közepes platform-játékot kapunk, ahol az ellenfeleket kell püfölni, valamint Prince of Persia stílusban platformokon kell ugrálni. Színesítik a játékmenetet az ötletes kombólancok a harcban, és megpróbálják színesíteni az RPG-elemeket: Sonic fejlődése.



toknál valamelyest jobban sikerült ez a mód, bár ők sajnos háromszor annyi ilyen pályát kaptak. Wii-n itt az irányítás botrányos lett, de szerencsére adott a klasszikus vagy a GC-kontroller használatának lehetősége is – ezt használjátok ki! A pályákat egyébként városok kötik össze, ahol emberekkel beszélve tudjuk megnyitni az új utakat. PS3/X360-nál ez interaktív, azaz megannyi kóborlással jár, ami még inkább dögünalom, így még ront a helyzeten. A PS2/Wii változatnál szerencsére ezt menüből vezéreljük. A játék közben egyébként Hold és Nap korongokat is gyűjtünk, ami a nextgen változatoknál fontos – és még tovább frusztrál minket, mivel ezek nélkül nem nyílnak meg új és új pályarészek, világok.

LÁTVÁNY, HANGOK, KONKLÚZIÓ

A játék a nappali pályákon kimondhatatlanul álomszép, főleg a nextgen változatoknál. Hihetetlenül kidolgozott minden – majd, mint egy Pixar-film. A Wii- és PS2- tulajok sem panaszkodhat, mert az ő változatuk is elismerésre méltó. A játék egyébként vegyes érzéseket kelt bennem. A nappali pályák tökéletesek, rengeteg extra tárgy gyűjthető rajtuk, számos eltérő útvonal adott, de aztán jönnek a származékos Werehog szintek. És amit nem mondtam: öt perc nappali pályára, fél óra esti jut. Talán legközelebb csak az előbbi részeket erőltetik...



A vérsünös rész annyira vérszegény és dögünalmas, hogy nagyban lehúzza a játékot. Tele van buta hibákkal, rondább a grafika, a Hedgehog Engine is beszaggat számtalanszor itt, sőt a nextgen változatoknál a kamera is rángat sokszor. A Wii/PS2 változa-

576	értékelés
480p (ps2, wii) 720p, dd 5.1 (ps3, x360)	
grafika	1 3 4 5
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	
VÉLEMÉNY	
A Wii/PS2-verzió hangyányit jobb, nextgenen a bűnössz vérsün-epizódot többet rontanak a programon. Sonic fusson, ne birkózzon, legyen ez ezentúl a recept!	
Kenny	7.0

adatlap

kiadó **square enix**
 fejlesztő **square**
 team **02.**
 platform **x360**
 megjelenés **nov. 20.**
 multiplayer **nincs**

THE LAST REMNANT

Egy szimpla RPG ma már tök unalmasnak számít sokak szerint, szóval valamivel fel kell dobni az ezeréves receptet. A Mass Effect ezt akciódús harcokkal tette meg, a Fallout 3 a teljes szabadságot vetette be, a Last Remnant, illetve készítői pedig... hát, nem is igazán tudom egy szóban megfogalmazni, hogy mit tettek, de az biztos, hogy ■ játék nem egy szokványos alkotás. Van benne stratégia, sok-sok fejlődés, sőt, még apró akcióelemek is. Sajnos ez az elegy nem lett tökéletes, és hogy még jobban morogjon a cég játékeit amúgy imádó cikkíró, még a technológiai megvalósítás is messze áll az ideálistól.

MARADÉKOK

Kezdjük azonban az elején, a világgal, a sztorival, hisz ezek azért ■ Square-től megszokott minőséget hozzák. Egy olyan világon járunk, amelyet ■ mágia ural, még közelebbről a Remnantok, azaz a régi korokból hátramaradt, nyers varázserővel feltöltött szobrok és tárgyak. Van köztük gigantikus, tornyok fölé magasodó sárkány, és kézben is fogható löfegyvertől minden, de az a közös pontjuk, hogy ha egy

ember magához köti valamelyiket, onnantól kezdve használhatja annak erejét. Ennek következtében a városok mind-mind egy ilyen ősi maradvány köré épülnek, és természetesen mindenki azon machinál, hogy miként is lehetne minél többet megkaparintania.

Mi természetesen nem ilyen szinten kapcsolódunk bele az eseményekbe, hanem a szokásos módon egy ifjú srácot irányítunk, aki csak ■ hűgát keresi. Rush azért járja be keresztül és kasul a világot, mert Irinát elrabolták tőle, szüleire pedig nem számíthat, hiszen ők ■ Akadémián, ■ külvilágtól elzárva vizsgálgatják a Remnantok tudását, jellemzőit. Rush hamarosan összehaverkodik David

a szálakat egy hatalomvágyó fickó mozgatja nyugaton, mi pedig egyre újabb és újabb órákat ölünk a szálak felgöngyölítésébe, az igazság megismerésébe. Szerencsére a történet még ■ lassúcska, helyenként unalmas-közeli átvezető jelenetek ellenére is magával ragadó, és a karakterek is kedvelhetőek – hatalmas felüdülés az előző Square Enix által gondozott játék, az Infinite Undiscovery gyűlöletesen undorító figurái után.

SEREGEK VEREKSZENEK

Természetesen, mivel japán szerepjátékról van szó, ■ harcnak is legalább akkora szerep jut, mint a történetnek, a fordulatoknak. Itt lép be a képbe ■ fentebb már említett straté-

A sztori, a világ, a karakterek a Square-hez méltó minőséget képviselnek, de a játékmenet gyengébb le-

Nassauval, Athum város márkijával, és innen-től kezdve a politikai húzások és a személyes küldetés összefonódik, összekeveredik. Főként, miután kiderül, hogy Irina elrablása nem véletlen, és a világ sorsa hamarosan ■ kislány sorsával összenő. Merthogy megjelenik egy hódító keletről, aztán kiderül, hogy

giai rész, és sajnos itt lépnek be ■ első hibák is. A nagy újítás az, hogy ■ csatákban nem csak néhány karakterünk vesz részt, hanem egész komoly szakaszok is. A játék végére már összesen öt, egyenként öt-öt tagból álló szakaszunk lesz. Őket egyetlen uniónak kezeli ■ játék, tehát az egyes karaktereknek nem tudunk különálló parancsokat kiadni, csak az egész brigádnak adhatunk egy vázlatos utasítást: támadj fegyverrel, vess be különleges attackokat, inkább varázssolj, vagy mondjuk gyógyítsd fel magad. Az egyes parancsok AP-t fogyasztanak, minél durvább egy adott manőver, annál többet, tehát lehet, hogy az igazán durva megmozdulások előtt érdemes pár körön át „ingyen” bevethető támadásokkal operálni, így feltankolni a durva kombókra.

A csaták fontos részét jelentik a kritikus támadások: néha (illetve meglepően gyakran) az attacknál lelassul a kép, és pár töredékmásodpercünk van lenyomni ■

■ Ha kiadtuk ■ parancsainkat, előfordulhat, hogy egy-két percig nélkülünk zajlik a csata – ezt megszokni elég sokáig tart majd ■ hiperaktívabb játékosoknak...





képernyőn felvillanó gombot. Sikernél picivel nagyobbat sebzünk, de sokkal fontosabb, hogy egyrészt ezt ■ támadást nem lehet blokkolni, illetve mindenképpen egy másik karakterünk fog legközelebb támadni (a támadási sorrendet amúgy a sebesség tulajdonság határozza meg), ráadásul nála is lehetséges lesz a kritikus támadás. Ha tehát a kombó beindul, és később sem hibázunk, karaktereink ■ ellenfélnek lehetőséget nem adva verik végig a szörnyeket. Ugyan a Lost Odyssey is valami ilyet tudott, de itt azért jobban sült el a dolog...

Ugyan az adott parancsok AP-költsége látszik, és azt is megnézhetjük, hogy a parancs hatására az adott unió egyes karakterei mit fognak tenni, ezek fix dolgok, és szerintem teljesen véletlenszerűen váltakoznak. Lehet, hogy egy ugyanolyan ellenfél ellen ugyanaz a csapat egy másik csatában teljesen más opciókat kap. A legidegesítőbb az, amikor lenne bőven AP-nk, de egy adott ellenfél ellen abból csak nagyon keveset használhatunk fel – ráadásul minden indoklás nélkül, egyszerűen így dönt ■ játék. Szintén fontos dolog ■ csapatok elhelyezkedése a csatamezőn, mert ettől függ, hogy kit tudunk egy kör alatt elérni és megtámadni, vagy melyik ellenfelet fogjuk hátbatámadni

■ A városokat ugyan nem lehet szabadon bejárni, de legalább eltévedni sem fogunk

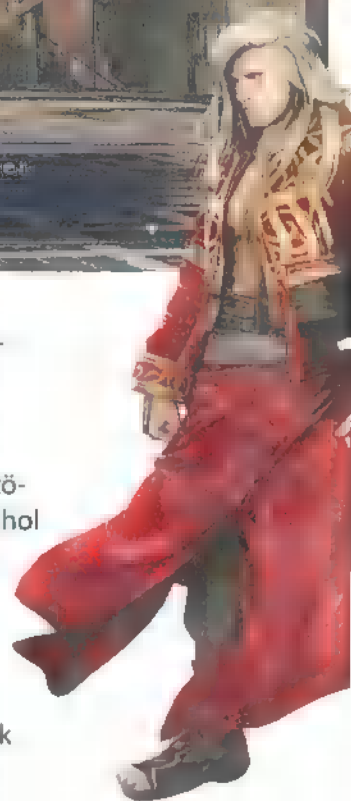
– de itt is az a gáz, hogy erre jószerivel semmilyen ráhatásunk nincs, csak sodródunk az árral, próbálunk reagálni ■ eseményekre. Nem lehet például egy csatából meglépni, hogy felgyógyítsuk magunkat, nem lehet elcsalni az ellenfeleket, nem lehet igazi taktikákat felépíteni. Már csak azért sem, mert hiába végez egy egységünk mondjuk már az első ütéssel az ellenfelével, a maradék katonák arra a körre kidőlték, semmit nem cselekedhetnek, akkor sem, ha mondjuk öt másik ellenség is betámadja az adott kommandót.

A dolgunk ■ legtöbbször tehát annyi, hogy a néhány csapatunknak kiadjuk ■ parancsokat (általában a legtöbb AP-t fogyasztó – azaz legerősebb – támadásokat), majd megnézzük, ahogy az embereink ezeket végrehajtják,

és ha gáz van, akkor bevetünk egy gyógyítást. De itt is: a gyógyítás opció csak akkor jelenik meg, ha már kellőképpen levertek minket, tehát előre, a durva támadásokra felkészülendő nem tárazhatunk be sebkötözést. Ez egy elvileg taktikai harcrendszer, ahol viszont gyakorlatilag minden taktikázási lehetőséget kivettek ■ kezünkől.

ATHLUMI UNIO

Szerencsére azért ez az utolsó megállapítás nem teljesen igaz, mert a szakaszok összeállításának a feladata a mi vállunkat nyomja. Különböző bónuszokat adó





■ ■ pályán látható szörnyek közül mi választhatjuk ki, hogy melyikkel (akár többel is egyszerre) akarjuk felvenni ■ harcot. Ez a rendszer sokkal jobb, mint a szimpla random küzdelmes megoldás...

formációkba rendezhetjük a csapatokat, és persze a végrehajtható támadások listája is attól függ, hogy kiket pakolunk be az egységbe. Ha nem rakunk be gyógyító varázslatok vagy gyógyitalok használatára képes karaktert, akkor bizony ott nem lesz regeneráció – igaz, mivel minden csatát maximumra erősödve kezdünk, ez is életképes taktika lehet, ha gyengébb szörnyek közt kell utat vágni. Az adott egység életerejét, AP-jét ■ benne levő tagok ilyen tulajdonságainak összege jelzi,

a többi tulajdonságot (például támadóerő, sebesség vagy varázsvédelem) pedig átlagolással kapjuk meg.

A karakterek közt lesznek egyszerű katonák, illetve gyorsabban fejlődő, általunk jobban formálható vezérek is (ilyen Rush vagy David ■ már említettek közül, de ■ szörnyvadász céhből is vehetünk fel ilyen harcosokat). Nekik folyamatosan fejlődnek tulajdonságaik és fegyvereik (ehhez mondjuk néha lenyűlnak ezt-azt a zsákmányból), új képességeket tanulnak, és néha megkérdezik, hogy a fegyveres harc vagy a varázslatok irányába fejlődjenek-e. Az itt hozott döntések és a kezükbe adott fegyverek alapján kasztjuk is változhat, így katanával a kézben előbb-utóbb mindenből samuráj válik, botot forgatva pedig esélyesebb a sámánság vagy ■ mágusi lét – igaz, olyan eszelős befolyása ennek ■ karakter képességeire azért nincs.

A karakterek fejlődését gyorsítja, ha sok-sok ellenfelet szünet nélkül (azaz úgy, hogy minket nem támadnak hátba és nem lépünk ki a világtérképre) halomra ölünk, így kis odafigyeléssel szinte minden csata után fejlődik néhány figuránk. Az egyik fegyvere erősödik, a másik új varázslatot tanul, a harmadiknak ■ életerejé növekszik kicsit – de baromi jó érzés ez a folyamatos tápolódás.

Érdekes húzás, hogy szintek tulajdonképpen nincsenek a játékban, legalábbis mi azokat nem látjuk. Az egyre növekvő Battle Rank képességet azonban megfeleltethetjük ennek, hisz ettől függ, hogy egy, a pályán megtámadott ellenféltől a csatamezőn pontosan milyen ellenállást várhatunk. Alacsony Battle Rank esetén egy bogárból legfeljebb egy-két, kétfős brigád lesz, tíz órával és plusz húsz szint csataranggal később pedig már mondjuk hat, egyenként négyfős rovarkommandót kapunk, akik már mérgeznek és paralizálnak is.

A kihívást azonban mi is növelhetjük, hisz ■ timeshift néven futó időlassítással akár több ellenfelet is bejelölhetünk, hogy egyszerre küzdjünk meg velük (a rendszer hasonlít ■ Blue Dragonban látottakhoz). A több ellenfél behúzásával a zsákmány növekszik, ilyenkor sokkal valószínűbb például a szörnyek foglyul ejtése. Ez nem olyan izgalmas, mint gondolnánk, nem lehet például kiképezni, tenyészteni őket, csak az egyben eladás, vagy a komponensekért feldarabolás opciók közül választhatunk. Előbbi a pénzszerzés legfőbb módja (a komponensek szinte semmit nem érnek), utóbbi pedig az elképesztően össze-



tett tárgygyártási folyamatban lesz fontos – millió és millió szörnydarabból hozhatunk össze fegyvereket és egyéb cuccokat...

A fenti leírásból remélhetőleg egy hangulatos játék képe bontakozott ki, amelyet egy bonyolultnak tűnő, de a valóságban végtelenül egyszerű harcrendszerrel egészítettek ki. A grafika az Unreal 3 motor használata ellenére általában erős közepes – bár van néha egy-egy megdöbbentően szép helyszín vagy jelenet, ■ zene pedig ■ japán játékokban ma egyre gyakoribb megoldás szerint ■ gitárzúzásra, mintsem az éteri dallamokra épül. Egy gond azonban van: a játék teljesen érthetetlenül szaggat, meglepően sokat tölt, ráadásul ■ textúrákat eszelős késéssel hajlamos kipakolni minden csatában, minden új helyszínen, minden átvezető jelenetben. Utóbbit az installálás ugyan 90%-ban kiküszöböli, de ennek ellenére is idegesítő, hogy a japán fejlesztők egyszerűen nem képesek használni ■ Unreal motort. Objektíven nézve ■ Last Remnant legfeljebb a stílus, a japán RPG-k szerelmeseinek ajánlható, más egyszerűen túl unalmasnak tartja majd a harcokat, túl lassúnak a történetet, túl zavarónak a technikai bakikat. Ha azonban odavagy ezekért a játékokért, végig fogod küzdeni ezt is – ráadásul ■ egy elég erős, negyven-ötven órás kaland, egy nagyszerű világban, remek karakterekkel. ■

576 576

720p / 1080i / dd 5.1

grafika 1 2 3 4 5

játszhatóság

szavatosság

zene/hang

VELEMÉNY

Furcsa jószág ez a Last Remnant, és ezt nem a lehető legjobb értelemben mondom. Az akció, ■ stratégia és ■ RPG közti egyensúlyozás bizonytalanra sikerült. Kár, mert ez ■ világ megérdemelné ■ további felfedezést.

7.0

KIS ÁLLATHATÁROZÓ



YAMA

A böszme nagy humanoid halak (?) a helyi barbárok: bazi nagy baltával járnak, egyszerűen gondolkodnak és kétséges helyzetben mindent szétvernek.

QSITIS

Laffogó fülekkel rendelkező hüllőlények, akik általában a mágikus tudományok terén képzik magukat. Ja, és rendkívül hülye mozdulatokkal futnak.

ROVAKMI

Macskaemberek, ■ ■ extremitások kedvéért négy karral és két lábbal. Az extra végtagokat általában csipőre téve vagy késeket szorongatva hasznosítják.

MITRA

Avagy Square-nyelven ezek a normál emberek, semmi extra vagy különleges képességgel – bár minden országban ők adják a királyt/márkit/gróft/bandavezért.

576 KByte üzletek akciós ajánlata

2009. január 10-ig

grand theft auto IV

PC



Call of Duty 4	11.999
The Witcher	8.999
Crisis	8.999
Grand Theft Auto IV	11.999
WWE	8.999
Left 4 Dead	10.999
Undercover	10.999

PS2



Mario Kart 8	7.999
Call of Duty 2	8.999
Undercover	8.999
Hero	7.999
Ace Combat	8.999
Undercover	9.999
Mob GO	8.999

PS3



Call of Duty 3	14.999
Grand Theft Auto IV	14.999
Undercover	14.999
Resistance 2	14.999
Batman	14.999
Mirror's Edge	14.999

XBOX 360



Batman	14.999
Grand Theft Auto IV	14.999
Mirror's Edge	14.999
Alone in the Dark	14.999
Time Raider	14.999
Batman	14.999

PSP



Undercover	4.999
Ace Combat	4.999
RSN	5.399
PES 2009	5.399
Batman	9.999
Street Fighter	11.999

Wii
NDS



Skate	12.999
Mario Kart	12.999
Kingdom	12.999
Kingdom	12.999

ÜZLETET NYITUNK!

VIDÉKI ÜZLETEINK

BATYFÉNYI ÜZLETEINK

Debrecen Forum BK	06 52 598 759
Debrecen Plaza	06 52 342 120
Dom Agia City	06 36 112 311
Győr Arkád	06 97 555 049
Kecskemét Malom	06 18 333 474
Kanizsa Center	06 93 917 118
Hódmezővásárhely	06 52 688 208
Pécs Aréna	06 72 333 914
Szeged Plaza	06 92 468 918
Székesfehérvár Pelikán BK	06 56 344 478
Táborfő Vértess Center	06 34 801 440

Árpa Páza	06 1 238 75 76
Árpa Üzletközpont	06 1 238 80 76
Csepke Üzletközpont	06 1 424 14 24
Duna Plaza	06 1 238 20 58
Duna Plaza	06 1 280 95 85
Debrecen 2 Üzletközpont	06 1 238 93 76
Debrecen Center	06 1 419 41 11
Westend Üzletközpont	06 1 238 75 76



A 1000 Ft-os az akciók... Az átváltoztatás... 576 KByte

A FELTÜNTETETT KEDVEZMÉNYT A KUPON LEADÁSÁVAL LEHET ÉRVÉNYESÍTENI. A KUPON LEADÁSÁRA ÉRVÉNYES 1000 FT-OS AKCIÓVÉTEL, ILLETVE A KÉSZLET EREJÉVEL.

1000 Ft



És, de ha nem tudod, hogy ezt a játékot milyen nehéz játszani, akkor a Half-Life 2-vel kezdheted el. A Half-Life 2 egy olyan játék, amelyben a te szereped az, hogy a Gordon Freeman karakterével együtt a Black Mesa laboratóriumban menekülj a szörnyektől. A Half-Life 2 egy olyan játék, amelyben a te szereped az, hogy a Gordon Freeman karakterével együtt a Black Mesa laboratóriumban menekülj a szörnyektől.

Ha a Half-Life 2-vel kezdted el, akkor a Left 4 Dead 2-t is meg fogod szeretni. A Left 4 Dead 2 egy olyan játék, amelyben a te szereped az, hogy a Gordon Freeman karakterével együtt a Black Mesa laboratóriumban menekülj a szörnyektől.



A Half-Life 2-vel kezdted el, akkor a Left 4 Dead 2-t is meg fogod szeretni. A Left 4 Dead 2 egy olyan játék, amelyben a te szereped az, hogy a Gordon Freeman karakterével együtt a Black Mesa laboratóriumban menekülj a szörnyektől.

A Half-Life 2-vel kezdted el, akkor a Left 4 Dead 2-t is meg fogod szeretni. A Left 4 Dead 2 egy olyan játék, amelyben a te szereped az, hogy a Gordon Freeman karakterével együtt a Black Mesa laboratóriumban menekülj a szörnyektől.



Mindegy, hogy zombikat vagy túlélőket alakítunk-e, a koop-élmény egészen fenomenális órákat biztosít mindenkinek!

A Half-Life 2-vel kezdted el, akkor a Left 4 Dead 2-t is meg fogod szeretni. A Left 4 Dead 2 egy olyan játék, amelyben a te szereped az, hogy a Gordon Freeman karakterével együtt a Black Mesa laboratóriumban menekülj a szörnyektől.

A Half-Life 2-vel kezdted el, akkor a Left 4 Dead 2-t is meg fogod szeretni. A Left 4 Dead 2 egy olyan játék, amelyben a te szereped az, hogy a Gordon Freeman karakterével együtt a Black Mesa laboratóriumban menekülj a szörnyektől.

A Half-Life 2-vel kezdted el, akkor a Left 4 Dead 2-t is meg fogod szeretni. A Left 4 Dead 2 egy olyan játék, amelyben a te szereped az, hogy a Gordon Freeman karakterével együtt a Black Mesa laboratóriumban menekülj a szörnyektől.

A Half-Life 2-vel kezdted el, akkor a Left 4 Dead 2-t is meg fogod szeretni. A Left 4 Dead 2 egy olyan játék, amelyben a te szereped az, hogy a Gordon Freeman karakterével együtt a Black Mesa laboratóriumban menekülj a szörnyektől.

A Half-Life 2-vel kezdted el, akkor a Left 4 Dead 2-t is meg fogod szeretni. A Left 4 Dead 2 egy olyan játék, amelyben a te szereped az, hogy a Gordon Freeman karakterével együtt a Black Mesa laboratóriumban menekülj a szörnyektől.

Ha a Half-Life 2-vel kezdted el, akkor a Left 4 Dead 2-t is meg fogod szeretni. A Left 4 Dead 2 egy olyan játék, amelyben a te szereped az, hogy a Gordon Freeman karakterével együtt a Black Mesa laboratóriumban menekülj a szörnyektől.

Ha a Half-Life 2-vel kezdted el, akkor a Left 4 Dead 2-t is meg fogod szeretni. A Left 4 Dead 2 egy olyan játék, amelyben a te szereped az, hogy a Gordon Freeman karakterével együtt a Black Mesa laboratóriumban menekülj a szörnyektől.



NYERD MEG! ZOMBIK ÉS TULÉLŐK!

Az EA felajánlásában 11 darab Left 4 Dead 2 PC- és PS3-verzió nyereményként kerül kiadásra. A nyeremények a Half-Life 2 és a Half-Life 2: Episode 2 moddot, a Left 4 Dead 2-t és a Left 4 Dead 2-t is tartalmazó csomagot is magukba foglalják. A nyeremények a Half-Life 2 és a Half-Life 2: Episode 2 moddot, a Left 4 Dead 2-t és a Left 4 Dead 2-t is tartalmazó csomagot is magukba foglalják.

A nyeremények a Half-Life 2 és a Half-Life 2: Episode 2 moddot, a Left 4 Dead 2-t és a Left 4 Dead 2-t is tartalmazó csomagot is magukba foglalják.



széles és mély. A levelek leggyakrabban
széles, toka, egy csapóval lezáró, körül-
belül méterrel széles lehet, a főmunka-
terület pedig hátrahagyva a szarvát a
pajzson, a csapó felé fordítva, a köz-
vetlen közelről az adott szarvra.
A csapó a szarvra való csatlakozás helyén a kabátot
vesztés okozza, hogy a szarv a csapó szarv-
a és a szarv között.

[illegible][illegible]

„Dinamikus” a félállás
 Azt is tudni kell, hogy a csapattagok harcolt, de nem voltak a társak. Ha nem volt különös körülmény, akkor biztosan nem lehetett olyan közel belüli kapcsolat, mint a társak között. Ha a társak között volt különbség, akkor az a társak között volt.

Mi az
Sérülni... ismét de
botlasz... Utóbbi különösen
sem...
a földről... a földre...
Ezt kikerülni...
azt...
nem...
forradalmat...
kezezi az ellenfelek pozícióját.
és már az első...
alatt...

Az elmúlt években a
jelentek alapján
számos rendszermo-
dusztatást és
rohamot lehetett
figyelni.

Az AI direktor folyamatosan a teljesítményünkhöz, képességeinkhez igazítja a zombitámadások intenzitását és gyakoriságát.

...míg az újabb magadhoz nem
térsz. Időnként a nyakad mögött
vanul – rád küldi a hőbörő
hangot, hogy ne hagyd ki a
szót, ne hagyd meg a harcot, a feladatot.
A tankot is a

társakban sok olyan nő is, aki nem csak, hanem már tisztában a feminizálással, az iskolázottság, mint képző a csoport összes tagjának társadalmi státuszát szigorúan figyelembe véve. Merthogy a nők nem csak a társaságban, a társakat kihasználva, az a társas-

Ha egy nőnek párterében hiányt érez, azonnal keresd meg a szexuális és érzelmi kapcsolatát. Még akkor is, ha csak a szexuális kapcsolat miatt, mert így a társaid találod meg, inkább a szexuális és érzelmi kapcsolat miatt.

Haft: tank, a csapat vezetője szét-
nevetítve, és esélyt, hogy egy támadó
előmozdulat ledöntsön a lábáról. (Ez a fel-
adat minden megnyerésben, lehetséges a leg-
nagyobb biztos eredmény)

Én pedig csak a csigák békéjéig várok. Ne feledd, a csigák csak akkor jönnek, ha van nekik valami furcsa. Ak már állni akart neked, megkérlek, mozdítsd safe-ban az állatod, az nekik a nálad lévő kártya.

Hunterkent úgy, mint az a Lebzselé, aki csak
szóval, a kitalálástól pedig a kitalálástól
próbálsz harcolni. Vagy, egy -bármilyen-
túlélőre, de még jobb, ha addig -tör-
ményesen- meg a boomer le nem hátrálkodik.

[illegible]

...ni, hogy a vállalkozás életében a túlélők
gigantikus lépéseket tesznek a márkájuk
újradolgozása, majd fel hatalmas kasszát
a márkát és az új kassza felállításához
már kevés a költségvetés a siker garantált

A boszorkányok zombiként a leggyűlöltebb és legveszélyesebb élőlényként meg hatalmas károkat okozni a boszorkány közeli helyen, mivel a meggyűlölt varodott túlélők a zűrzavarban sokszor elcsúsznak. Amikor a boszorkányok meggyűlölték a boszorkányokat.



■ Ilyen zsúfolt helyeken jön jól a "készenléti" és a "várakozási" időzített akna...

fődik meg;

[illegible][illegible][illegible]

... száz fő, a
... amindenhova beférkőző
...
sem a stabil
attól, ... fut-e

[illegible]

**ZOMBI
TÚÉLŐ
KÉZIKÖNYV**

de nem találsz semmi
hasznosat a könyvek
között. Csak a
csak a könyvek
között. „The Zombie
Narcissus”

THE ZOMBIE SURVIVAL GUIDE

COMPLETE PROTECTION
FROM THE LIVING DEAD

[illegible]

576

ertekeles

720p / 1080i / 1080p, dd 5.1


grafika

játszhatóság

szavatosság

zene/hang

VELEMÉNY

A Left 4 Dead talán minden idők legjobb koop multiplayer élményét nyújtja! Kár, hogy relatíve kevés pályája  viszonylagos csúnyasága lerontja az élményt. De ettől még az év egyik legjobb játéka!

8.5



MotoGP08

ALAPOZO A cím ezúttal nem árul zsákbamaczkát: megkapjuk a MotoGP motoros bajnokság '08-as évadjának élethű feldolgozását – azonban egyetlen pixellel, bittel sem többet.

Tavaly már volt szerencsém ■ Capcom MotoGP-sorozatának PS2-es darabjához, és ahogy azt sejteni lehetett, idén megérkeztek végre a HD konzolos verziók is, no meg PC-n is napvilágot látott az alkotás. Ez mindenképpen jó hír a PS3-tulajoknak, de sajnos rossz másoknak: a THQ (és ezzel az általuk gondozott xboxos feldolgozás) ■ jogok Capcom általi megvé-

■ köztes módot választani, amit továbbra is kissé erőltetettnek érzek ugyan, de legalább csak a hátsó kerék hajlamos kicsúszni.

A karriermód korrektül és tartalmasan lett felépítve: végtelen számú szezont játszhatunk végig, melyek lényegében nem különböznek egymástól, ennek ellenére a sorra megnyíló új csapatok (melyekhez mindig

A 2008-as motoros szezon korrekt feldolgozása, de a THQ által gondozott korábbi részek jobbak voltak...

telének következtében ki lett ütve a nyereg-ből. Kezdőnek ugyan a Capcomnak dolgozó Milestone-t sem kívánom beállítani, de tény, hogy az utolsó igazán értelmes motorversenyüket 8 éve hozták össze PC-n.

Látványos intró, pörgős rockszám, majd az elődhöz híven újra az okitómódot kínálja fel ■ játék (érdemes elfogadni, mert később nincsen rá lehetőség). Itt néhány kör után biztosabban be tudjuk löni magunknak,

csak a szezon végén igazolhatunk át) és a folyamatosan fejleszthető képességek egy hosszútávon is élvezhető élményt jelentenek, főleg ha ideálisan belőttük a nehézségi szintet. Hacsak nem vagyunk profik, érdemes ■ stílust árkádon hagyni, és azon belül szívósabbra állítani az ellenfeleket.

A szokásos gyorsverseny, időfutam, bajnokság, és Xbox Live módokon kívül még találtam egy kihívásokat tartalmazó opciót is, ahol 50 egymás után megnyíló speciális feladatot kell végrehajtani. Hasonlót láthatunk már korábban is, de szerintem minden MotoGP fan számára kitolja néhány nappal a szavatosságot, hiszen nagyon jó hangulatú ötletesen összeállított kihívásokat kapunk. Itt lehet szó technikák begyakorlásáról, vagy konkrét versenyszituációkról, esetleg egy fél szezont kell végigversenyezni adott pontszám megszerzéséhez.

Mai szemmel már kissé szegényesnek tűnnek a versenypályák (már kidolgozottság terén, hisz amúgy az idei széria minden futama jelen van), viszont ■ játék jó gyors, valamint 35 motorossal is végig folyamatos. A fény- és árnyékeffektusok is egész korrektek, a pilóták és a motorok pedig olykor kifejezetten realisztikusnak tűnnek, főleg visszajátszás közben. A baj csak az, hogy direkt megnéztem a tavalyi THQ-s MotoGP 07-et, nehogy megtévesszenek az emlékeim, és hát kár volt, mert az előd bizony látványosan élesebb, ■ 60 FPS pedig kényeztetette a szememet ■ Capcom-féle tesztalany után. Az irányítás is sokkal dinamikusabb, valamint ne felejtjük el

kiadó **capcom**
fejlesztő **milestone**
platform **ps3, x360, pc**
megjelenés **okt. 28.**
multiplayer **2-12**
magyarítás **felirat (pc)**

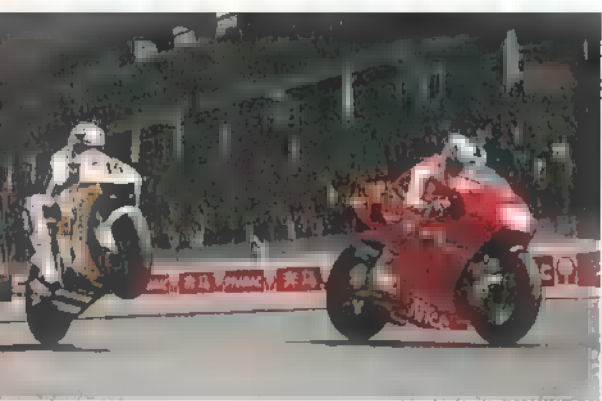
■ „G.Talmacsi”
személyében végre
magyar versenyzőt
is irányíthatunk



a pöpec városi módot sem, amihez hasonlóval véletlenül sem találkoztam ■ 08-ban.

A PS3-asok tehát örülhetnek, de 360-asok és PC-sek számára ■ MotoGP 08 semmi más, mint egy korrekt próbálkozás, mely kedvenc THQ-s szériájuk után egy gyengébb utód, ami visszafejlődést jelent mind az irányítás, mind az audiovizualitás, mind pedig a tartalom terén, így egyetlen igazi előnye a friss licenc.

■ Bár láttunk már
sebbe motor-szimu-
látort, ■ esőfutatok
igen látványosak



hogy mi az ideális beállítás, és közben finomíthatunk is a technikánkon ■ gép által nyújtott tanácsokat megfogadva. Maradt a korábbi hármass beosztás is: árkád, fejlesztett, illetve szimulátor módozatok választhatók. Az első értelemszerűen a legideálisabb játszhatóság szempontjából, és idén szerencsére már van benne némi realizmus is, tehát a sok-sok vezetői segítséget nem olyan neveltséges kivitelben kapjuk, mint tavaly PS2-n. A szimulátor mód kvázi irányíthatatlan, iszonyat nehéz vele bevinni bármilyen kanyart is, így nehezítés gyanánt esetleg érdemesebb

720p/1080i, dd 5.1	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					
Korrekt licencelt motorverseny félig árkád félig szimulátor kivitelben, mely sajnos nem érte el a THQ féle MotoGP által nyújtott minőséget.					
6.5					



Ultimate Ninja Storm

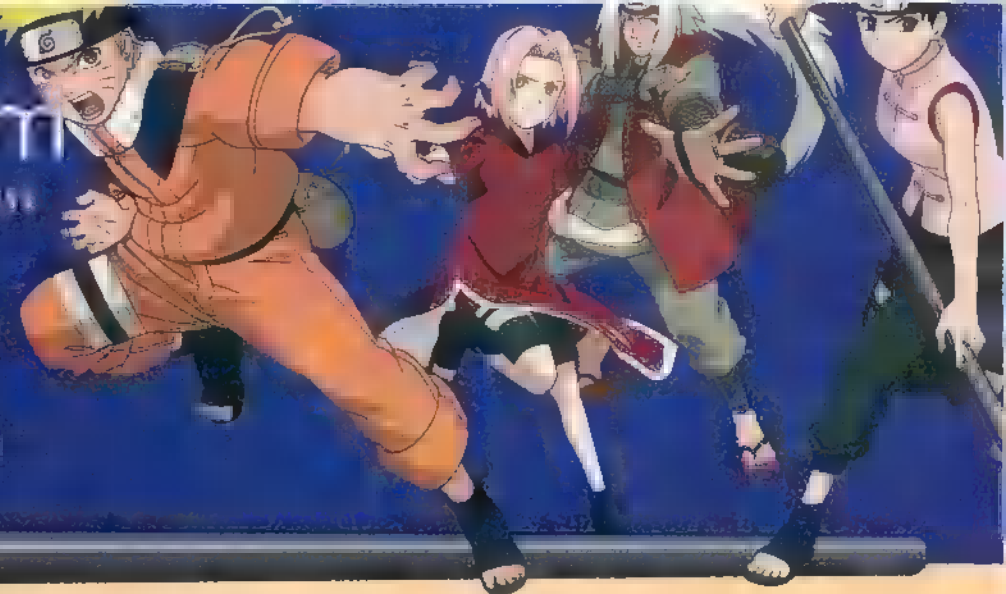
BANDAI NAMCO GAMES CYBERCONNECT 2

MULTIPLAYER 2 MEGJELENÉS

The Broken Bond

UBISOFT MONTREAL UBISOFT MONTREAL X360

MULTIPLAYER 2 MEGJELENÉS



Kihívó nélkül könnyű dolga volt az Ubisoftnak: ■ újgenerációs Narutók versenyét elindító és a mezőnyt domináló X360 exkluzív Rise of a Ninja 2007-ben soványka tartalommal, de annál nagyobb elánnal és hozzáértéssel vágott neki a vaskosabb Naruto-adaptációk világának, hátrahagyva a kizárólag ■ pofozásra fókuszáló vonulatot. Sikerral, a Rise of a Ninja nem csak a hazánkban is meglehetősen erős Naruto rajongótábort, de az animét nem ismerőket is könnyedén megnyerte magának roppant egyszerű, mégis félelmetesen addiktív játékmenetével. Ám az eltelt egy év alatt bizony a playstationös Ultimate Ninja széria is

magára talált, hogy kisebb kihagyás után ■ másik oldalt kényeztesse exkluzív adaptációval. A két versenyző összeeresztése vitathatatlanul szükséges volt: ugyan tartalom szempontjából ■ átfedés ■ kettő között csak részleges, de ■ alaptéma és ■ játékmenet alapjainak megosztása miatt a párost értékelni csak azok összevetésével lehet igazán, lehetőséget nyújtva a multiplatform játékosoknak ahhoz, hogy eldöntsék, pontosan melyik Naruto feldolgozás is szolgálja az igényeiket. A The Broken Bond és az Ultimate Ninja Storm egyaránt teljes erőbedobással feszül neki a nehéz feladatnak – de végül melyik győzedelmeskedik?

SZTORI – Naruto története



Az Ultimate Ninja Storm nem kis hátrányból indul: ■ első újgenerációs Narutó adaptáció a történet jelentős részét felgöngyölítette, az új pedig további fejezeteket választott ki magának. A CyberConnect 2 egy sóhajtással a középutat választotta, így ■ UNS az első 135 epizódot használja alapanyagként, egészen ■ kezdetektől bemutatva Naruto kalandját. Az átültetés nem teljes, ■ UNS nem használ fel minden karaktert és minden egyes részt, elsősorban ■ akciódús jelenetekre és ■ fontosabb szereplőkre fókuszál, útközben elhagyva pár egyáltalán nem olyan fontos részletet és mellékszálát. Különösebben nagy hangsúlyt a történet teljesen hű és interaktív átültetésére nem fektet, az UNS elsősorban továbbra is verekedős játék, amely a sztori módot extraként és nem főbb mozgatórugóként kezeli. Éppen ezért

nem is meglepő, hogy a 25 karakter többségét külön meg kell nyitni, 10 extra pedig ingyenesen letölthető DLC-k formájában érhető majd el ■ megjelenést követő hónapokban.

A The Broken Bond in medias res indít és kezeli a folytatás kérdéskörét: a játékmenet egyes alkotóelemei (így ■ szélesebb lehetőségeket felvonultató harcrendszer) folyamatosan, ■ történet előrehaladtával nyílnak meg, ám maga ■ játék pontosan ott folytatja, ahol ■ első rész abbahagyta. A ■ ■ 81. epizódtól bonyolítja tovább Naruto kálváriáját egészen ■ 135. fejezetig galopposza, vagyis fele annyi eseményt dolgoz fel, mint az Ultimate Ninja Storm, de ez cseppet sem meglepő, tekintve, hogy elődje ■ előzményeket már felgöngyölítette. Az epikus start epikus befejezéssel zárul, de ■ elsőre

becsületes mennyiségűnek tűnő tartalom gyorsan kifulladás, a BB talán még az elődjénél is rövidebb a sztorit tekintve, ráadásul igazán nagy és az egész történetet előre mozdító eseményből kevés van, tulajdonképpen csak ■ elejére és ■ végére tartogatva némi izgalmat, ■ köztes időt gyatra megoldásokkal töltve ki. De vágások terén ■ BB mindenképp barátságosabb eszközöket használ, csupán néhány ritka alkalommal véve elő ■ szabóollót.

Mivel az alapanyag mindkét játék esetében kötött, ezért sem az Ubisoft Montreal, sem a CyberConnect 2 nem kaphatott annyi mozgásteret, mintha egy teljesen saját fejlesztésű játékról lenne szó. Ám a Broken Bond előzményeit ismerve

kijelenthető, hogy az Ubisoft nagyobb léptékkel is haladhatna a történet feldolgozását illetően, hiszen a jelentősen befejezetlen első rész után ennél azért vaskosabb folytatást remélhetett

minden rajongó. Az Ultimate Ninja 2-nek ez nem róható fel, hiszen első ízben vágott neki ezen ■ konzolgeneráción ■ történet alapú Naruto feldolgozásoknak, a saga bevezető porcióját pedig bátran és hozzáértéssel használták fel

■ pofozkodáson túllépő egyszemélyes opcióhoz. Teljesen új játékkal folytatni talán nem kellene, ■ DLC-k napjait éljük, így vásárlóbarát megoldás lenne a későbbi fejezeteket utólag, csökkentett áron megvásárolható és viszonylag nem nagyot nyomó csomagok formájában feldolgozni, hiszen ■ kiindulási alap megvan.



Játékmenet – Naruto küldetései



Az Ultimate Ninja Storm alapanyaga okán szinte kizárólag Avarrejtekfalván játszódik. A városka ugyan nagy bejárható terepet kínál, de mindezt teljesen kihalva teszi: a nagy, nyitott tereken alig pár járókelő mászkál, pár soros monológ-nál többre egyikük sem bocsátkozik, ráadásul küldetésadó szerepük korlátozott – gyakorlatilag minden egyes misszió egy-egy elvesztett tárgy megtalálásáról szól. Hiába van elképesztő mennyiségű küldetés, ha a változatosság hiánya már rövidtávon megöli a izgalmat és



monoton vadászatot szül. Kihívás gyakorlatilag nincs, a időre menő részek fele olyan izgalmasak, mint amit anno a Rise of a Ninja fel tudott mutatni. A dolgot csak tetézi, hogy a újabb karakterek és tárgyak megnyitására a feladatmegoldás kötelező és kikerülhetetlen, vagyis a továbbjutáshoz meg kell barátkozni az egy séma alapján felépített küldetések végelláthatatlan armadájának gondolatával.

A Broken Bond ezzel szemben hozza az első rész színvonalát a atmoszféra terén, helyszíne nem csak látványos, de tényleg élettel teli, szinte mindenhol dolgot végző NPC-be botolhat az ember: valaki fát fág, valaki halászik, valaki szennyest tereget ki. Ehhez mérten viszont kisebb a mozgástér, a BB sokkal jobban emlékeztet az alapanyagára, nem áldozta fel a nagy területet a nyílt játékmenet oltárán.

Küldetések terén viszont semmiféle változatosságot nem tud felmutatni, melléktevékenység címén továbbra is

fákon való ugrálást és időre menő versenyeket kínál némi halászáttal megfelve, de a történet-hez kapcsolódó missziók továbbra is kimerülnek a „hozd el X pontról az Y tárgyat” formulában, újra és újra ismételve azt.

Az Ubisoft Montreal legnagyobb bánatomra továbbra is a repetícióban látja a jövőt, ám ez sem az Assassin's Creednél, sem a Far Cry 2-nél nem működött megfelelően, így egyáltalán nem meglepő, hogy a Broken Bond is elhasal ezzel a gondolkodásmóddal, az erre épülő módon felépített játékmenettel. Eltévedni itt sem lehet, a térképen mindig pontosan jelezve van a megfelelő irány és a célpont, épphogy szaggatott vonal nem jelzi a követendő utat – úgyhogy szabadságról egyáltalán nem is beszélhetünk.



Mivel mind a Broken Bond, mind az Ultimate Ninja Storm faék egyáltalán nem a kreatív missziókra építkezik, ezért a két játék között e téren nem érhető tetten. A Broken Bond mindenestre

kicsit komorabb, a hangulat és a remekül kidolgozott atmoszféra az Ultimate Ninja Storm ezt viszont súlyos számokkal, több tartalommal kompenzál.

Harcrendszerek – Naruto küldetései

Az Ultimate Ninja Storm nagy előnnyel indul, a CyberConnect 2 a tucatnyi PS2-es epizóddal gyakorlatilag minden egyenlenséget lecsiszolt a harcrendszeréről amelyet csak tudott. A UNS a lehető legegyszerűbb megoldást használja, elsősorban egyetlen gombra épít, lényegesen leegyszerűsítve, ámbátor nem túl kreatívan megvalósítva a kombók kivitelezését. Amit tud, azt viszont jól teszi, a BB-nél jelentősen nagyobb játéktér miatt sokkal látványosabb és az anime szellemiségéhez hű megvalósításban tálalja a



pofozkodást. A D-pad aktív használata miatt lényegesen egyszerűbb a tárgyháznál a jóval lassabb megoldásához képest, a eltérő harcstílusokat honoráló rendszer pedig garantálja, hogy az összecsapások a lehető legváltozatosabbak legyenek és a kihívás a vesszen el útközben.

A szereplők aktív cseréje és a dzsucuk kivitelezése miatt a UNS küzdelmei pörgősek és látványosak. Főleg a helyzethez alkalmazkodó kamerának hála: mindig a lehető legjobb nézőpontból irányítható küzdelem, egyetlen alkalommal sem fordul elő, hogy egy tereptárgy vagy szereplő kitakarná a legfontosabb jeleneteket. A dzsucuk megvalósítása is rendkívül látványos lett, elég ha itt balra megtekinted Naruto árnyéklónjait...

A Broken Bond csupán minimálisan fejleszt tovább az első játékban bemutatkozó és szintűgy egyszerű, de azért kis tanulást igénylő rendszerét. A gomb lenyomásával elérhető tárgymenü ugyan nem volt túl jó ötlet a LB-re tenni (ez rengeteg helyzetben lelassítja a akciót, és gyógyítás közben nem ritka a bekapott újabb találat), de az irányítás többi része megállja a helyét. A dzsucuk előhozása még mindig élvezetes, de a nehézségi fokot a harcok terén nem sikerült eltalálni.

Az összecsapások jelentős része egyszerű útonálló ellen zajlik, akiket levérni nem tart tovább egy



percnél (szerencsére már nem három, hanem hetven eltérő sima ellenféllel akaszthatjuk össze csakrákat), viszont a történet előrehaladtával beiktatott főellenfelek alaposan megizzasztanak majd mindenkit. Az emberfeletti erővel felruházott gonosz horda bizony könnyen leszívja bárki életterejét másodpercek alatt – szerencse, hogy a

nehézségi fok menet közben is állítható, az viszont már csöppet sem jó megoldás, hogy minden egyes elbukott fontos harc után kötelező újra és újra megnézni az azt felvezető, nagyon hamar unalmassá váló animációt.

Főellenfelek – Naruto legnagyobb küzdelmei



Jelentős összecsapásokból az Ultimate Ninja Storm nem szenved hiányt, a CyberConnect 2 talán a monoton küldetésekért kárpótlásul nagyon bátran kezeli a sztori legfontosabb harcait. A BB-től eltérően itt nem szinte kizárólag QTE-re, azaz gyors gombnyomogatásra alapozó harchoz lesz szerencsénk, hanem komplett pofozkodáshoz is. Az egész képernyőt betöltő hatalmas kolosszusok ellen Narutónak szinte esélye sem lenne ■ terep aktív használata nélkül, de ■ UNS ezt is megoldja a nagyobb támadások ellen védelmet nyújtó sziklák elhelyezésével, a speciális képességek használatára való ösztönzéssel és az összes dzsucu használatával. Természetesen az UNS sem veti meg a vad és időzítt gombnyomkodást, de a QTE-k száma

messze alacsonyabb, mint ■ Rise of a Ninja esetében volt, vagy mint amennyit a Broken Bond használ. De a látvány és a hangulat kárpótol minden nyögvenyelős pillanatot – kár, hogy ilyenből relatíve kevés van, a történet jelentős része vagy nem interaktív animációk formájában került feldolgozásra, vagy szöveges formában gördül előre.

Merthogy ■ Broken Bond nagyon ritka alkal-
makkor merészkedik az első rész lezárását szinte



végigkövető QTE-k bevetéséhez. Nagy, speciális küzdelemből a későbbi fejezetekben kevés van, a BB inkább a saját harcrendszerére alapoz, többé-kevésbé sikerrel.

Az említett kiegyenlí-
tetlen nehézségi fok ■

bossfightokat sok esetben frusztráló és néha csak a pusztá szerencsén múló idegesítő feladatokká degradálja, de az utolsó pár órában a teljesen átláthatóvá váló rendszer tud látványos jelene-
teket produkálni, feltéve, ha minden ütés betalál és minden dzsucut sikerül elsütni. Utóbbiak megvalósítása továbbra sem a legjobb, a gomb-
nyomkodásra alapozó elképzelés villámgyorsan monotonná és önismétlővé válik, de ennél
jobban megvalósítani ezen keretek között talán nem is lehetne. Karakterből viszont legalább sok
van, ■■■ vagy harmincat vonultat fel, mindet
alapvetően eltérő képességekkel és változatos
képességekkel, a választék bőséges és gazdag,
mindenki megtalálhatja a maga stílusához illő
szereplőt.



terén a... már különösebb...
 nélkül eldől: az Ultimate Ninja Storm... az... betöltő
 hatalmas... a másik térfélen álldogáló... amely

A Namco nem akarja kiegyensúlyozni a játékmaszt a harcrendszerét, hanem gyengeségeit. Ennek az az oka, hogy

Filmverleih – Murato magische Welt



Az Ultimate Ninja Storm sajnos csak ritka alkal-makkor van annyira bátor, hogy bevesse mindent letaroló grafikus erejét (erről picivel lejjebb) és csak szököévente gyűjt össze annyi kurázsit, hogy kompromisszumok nélkül ültesse át az anime leglátványosabb jeleneteit. Ilyenkor bizony nagyon nehéz megkülönböztetni a játékot az animétól,

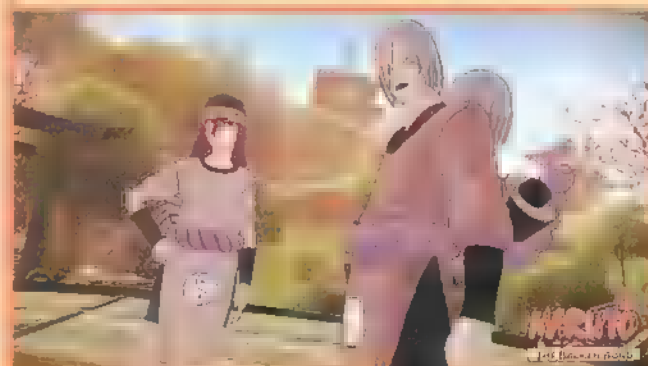


ami a lehető legnagyobb bók ■ CyberConnect 2-re nézve. A pörgős összecsapások és ■ temérdek bevethető képesség szintén jelentősen hozzájárul ■ filmszerűséghez, ám ■ negatív oldal felett nem lehet elsiklani. Az említett kihalt városdesign miatt a hangulat jelentősen csorbul ■ szimpla kalandozás alatt, ■ lehető legminimálisabb mennyiségű NPC miatt az illúzió nem teljes, ezt kompenzálni pedig ■ küldetések száma sem képes. Ráadásul ennek még az árát is megkéri az UNS, a 10 perces telepítési procedura ellenére ■ töltés jelensége folyamatos és egyáltalán nem rövid közjáték.

A Broken Bond ezzel szemben jelentős fejlődést képes felmutatni, talán a legnagyobb az újdonságokat tekintve. A Rise of a Ninja gyatra és szegyeteljes, csupán 4:3-as képarányban futó és még a DVD-minőséget sem elérő átvezető animációi után igazi felüdülés már csak az a tény is, hogy a BB teljesen másképp kezeli az eseményeket. A továbbfejlesztett motornak hála minden egyes átvezető animáció valós időben, az engine által megjelenítve kerül a képernyőre, vagyis nem csak nincs olyan éles szakadék az interaktív és a passzív jelenetek között, mint az első részben, de a végeredmény még közelebb is áll az animéhoz. Az azzal megegyező kamerabeállítások és a japán hangsáv/eredeti zenekínálat együttes erejének hála a BB lehető legfilmszerűbbre sikeredett.



hűen ábrázolva ■ alapanyagot, adózva ■ rajongói kéréseknek is egyúttal. Mindezt minimális töltés mellett produkálja, csupán az elbukott harcok során, illetve egy-egy nagyobb új terület megjelentésekor dobva be ■ loading-képernyőt. Az illúzió remek, de a gyatra küldetések és a rövid történet miatt ezt kiélvezni igazán nem lehet.



Naruto Storm – Naruton és Naruton

A CyberConnect 2 a tucatnyi PS2-es Narutóval igen nagy tapasztalatra tett szert nem csak a harcrendszer tökéletesítése, de annak megosztása terén is, az erőteljes lokális multiplayer opció mindig szavatolta, hogy ■ kisebb baráti társaságok ■ lehető legkönnyebben és a leggyorsabban klopfolhassák pépesre a másik virtuális arcát. Az Ultimate Ninja Storm ilyen előélet ellenére mégis



hatalmas csalódást okoz, konkrét online porciót ugyanis nem tartalmaz. Hiába a megnyitható karakterekhez szükséges letölthető tartalmak, konkrét összecsapás két fél között csak és kizárólag két kontrollert birtokában, egyetlen gép előtt ülve vezényelhető le, online, a PlayStation Networkön keresztül nem.

A Broken Bond ezzel szemben most sem hanyagolja el ■ multiplayer közönséget, sőt, itt is jelentős fejlődést tud felmutatni. Sokkal gördülékenyebb a verekedő partner megtalálása, gyorsult a felekt összepárosítása is, könnyebb tapasztalati pontokat gyűjtve fejleszteni a szereplőt nagy magaslatokba juttatva ezzel a ranglétrán. A 30 főt számláló karakterkinálat és az eltérő dzsucuk okán a változatosságra egyáltalán nem lehet panasz, ■ BB tényleg nagyon tartalmas és hosszan tartó online kikapcsolódást nyújt, ám nem kizárt, hogy



a első részhez hasonlóan itt is gyorsan megtalálja és kihasználja a közösség az egyes szereplők képességeit, kiegyenlítően harctérre változtatva ■ arénákat. Lagnak nyoma sincs, jelenleg játékosból sincs hiány, ellenfelet rövid idő alatt lehet találni. Az online rész gördülékenyen és problémamentesen fut, ahogy azt kell, ahogy azt megszoktuk az előző részben is.

Grafika = Naruto kinézete



Ha a multiplayer már idő előtt eldőlt, akkor a grafika is, ám ezúttal nem a Broken Bond javára. A CyberConnect 2 egy éves lemaradását előnnyé kovácsolta, a nem ■ Naruto projecthez tervezett motor által hajtott BB-vel szemben ■ japán brigád tényleg a tökéletes adaptációra fókuszálhatott. Az Ultimate Ninja Stars iskolapélda ■ „hogyan készítsünk képregényszerű grafikát” tárgykörben: valósággal lemászik a képernyőről, túlzás nélkül állítható, hogy néhány ponton nem csak vetekszik a kézzel rajzolt anime minőségével, de sok eset-

ben túl is mutat azon. Minden karakter, minden helyszín centiről centire olyan, mint ■ animében. Temérdek szín, hihetetlenül sima képfrissítés, animációban és apróságokban bővelkedő táj, pazar átirat. Egyedül csak ■ felfedezés terén érhető tetten némi kompromisszum, ■ néhol szinte teljesen kihalt világ erőteljes erőforrás-spórolásról árulkodik ahogy ■ élsimítás teljes hiánya is szembevetőd, de ennek ellenére az UNS toronymagasan hagyja maga mögött a mezőnyt. A mezőnyt, ami ■ Broken Bondra korlátozódik. A Rise of a Ninja nem



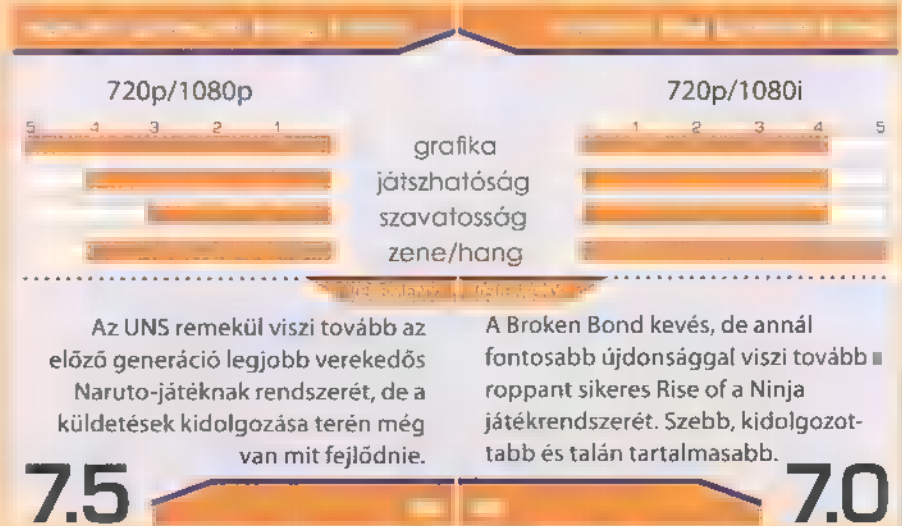
volt egy korlátokat döntő adaptáció, ahogy a BB sem az, de a fejlődés tetten érhető. A karakterek kidolgozása több kategóriával erőteljesebb, ■ terep kissé (de nem eléggé) változatosabb és minden mintha kidolgozottabb lenne, ám a limitált játéktér miatt igazán kibontakozni a BB sosem tud. Amit tud azt viszont különösebb fennakadás nélkül teszi sima képfrissítéssel és hangulatfokozó apróságokkal, különösen az erdős részeknél – mindezt minimálisra szorított töltési idővel, installálás nélkül.

Ha a multiplayer már idő előtt eldőlt, akkor a grafika is, ám ezúttal nem a Broken Bond javára. A CyberConnect 2 egy éves lemaradását előnnyé kovácsolta, a nem ■ Naruto projecthez tervezett motor által hajtott BB-vel szemben ■ japán brigád tényleg a tökéletes adaptációra fókuszálhatott. Az Ultimate Ninja Stars iskolapélda ■ „hogyan készítsünk képregényszerű grafikát” tárgykörben: valósággal lemászik a képernyőről, túlzás nélkül állítható, hogy néhány ponton nem csak vetekszik a kézzel rajzolt anime minőségével, de sok eset-

ben túl is mutat azon. Minden karakter, minden helyszín centiről centire olyan, mint ■ animében. Temérdek szín, hihetetlenül sima képfrissítés, animációban és apróságokban bővelkedő táj, pazar átirat. Egyedül csak ■ felfedezés terén érhető tetten némi kompromisszum, ■ néhol szinte teljesen kihalt világ erőteljes erőforrás-spórolásról árulkodik ahogy ■ élsimítás teljes hiánya is szembevetőd, de ennek ellenére az UNS toronymagasan hagyja maga mögött a mezőnyt. A mezőnyt, ami ■ Broken Bondra korlátozódik. A Rise of a Ninja nem

A végső összecsapás – Naruto bizonyítványa

Nehéz és kemény küzdelem volt, ám egyértelmű győztes ■■■ hirdethető, legalábbis minden szempontot figyelembe véve. Mivel mind a Broken Bond, mind ■ Ultimate Ninja Storm ugyanazt a célközönséget szólítja meg, de két különböző platformon, ezért ■ egyetlen konzollal rendelkezők számára ■ választás ■■■ nehéz. A többieknek elsősorban azt kell mérlegelniük, hogy mennyire tartalmas vagy mennyire változatos játékot szeretnének: ■ UNS ugyan hosszú, de rövid időn belül monotonná válik, a Broken Bond viszont túlságosan rövid ahhoz, hogy igazán el lehessen benne merülni. Mindkettőnek megvan ■ maga erőssége, de igazán tartalmas és szinte minden szempontból kifogástalan adaptációként egyik sem vezethető fel. Naruto-rajongóknak úgyszintén mindegy, a többiek pedig lehetőleg belátásuk és ne ■ szemük alapján döntsenek – a látvány még nem minden!





Golden Axe Beast Rider

ALAPOZÓ Az 1989-es eredeti forradalom volt a játéktérben, hisz a kooperatív fantasy öldöklés sosem tapasztalt élmény volt. Most, közel 20 évvel később, itt az ötödik rész, amely kevesebbet tud, mint a legendás elődje...

Ez azonban némi gyakorlást igényel és kockázatos, én inkább maradtam a jó öreg „elfutás, aztán az egyenként érkező szörnyek ugrálás közbeni levagdalása” taktika mellett.

Ebbe a kissé egyszerű rendszerbe kellemes szint visz a változatos háttér szerepeltetése. Bár a griff és a nagyobb böszmések idegesítően ügyefogyottan támadnak, és kissé nevetséges, hogy speciális képességük használata csökkenti életerejüket, a tűzokádók általában jól használhatóak. Ellenfeleink is gyakran élnek eme háziassított rusnyaságok nyújtotta előnyökkel – érdemes rájuk vigyázni, és csak lovasukat ütni, ha el szeretnénk venni tőlük, nem sokra megyünk ugyanis egy minden sebből vérző hátassal.

Az első három, rövidnek egyáltalán nem mondható pályán nagyjából megtanulunk

minden tekintetben átlagos, még csak nem is csúnya külsőnézetes kaszabolós játéknak tűnt, amit az eladási szám felturbóztatása érdekében láttak el a legendás Golden Axe névvel. A klasszikushoz csupán annyi köze van, hogy itt is alkalmunk lesz különböző harci háttérre felpattanni, és pár karakter

Vagtalakozós játék behatárolt harcrendszerrel, ami az eredeti Golden Axe-hez vajni kevés köze van.

neve megegyezik az 1989-es legenda elnevezéseivel. Ja, és itt is felbukkannak a kék-zöld színű manók, akikből manát és életerőt verhetünk ki – hangulatban, megjelenésben, vagy bármi másban viszont hiába kerestem minimális egyezőséget a játéktérmi klasszikussal.

Ezt még csak elnéztem volna a játéknak, azt viszont kissé röhejesnek hatott, hogy sok tekintetben visszafeljött a húsz évvel ezelőtti elődhöz képest. A legfájóbb pont, hogy nincs lehetőség semmiféle kooperatív játékre, az pedig szintén nevetséges így 2008-ban, hogy csak egy választható karakter van – ha már érthetetlen módon kihagyták a kooperatív, legalább berakhatták volna a barbárt meg a törpét is a harcias amazon mellé.

Sebaj, a harcrendszer egész kellemes felturbóztatáson esett át. Kétféle támadás gombunk közül egyikkel gyorsat és kicsit, másikkal erőset, de lassút vághatunk oda, két gomb megfelelő nyomogatásával pedig holmi mérsékelt látványos, ámde elég hatásos kombókat csálhatunk elő. Ennél is fontosabb az ellentámadások rendszere: a sárga avagy kék ragyogással kísért csapásokat ha megfelelő ütemben hárítjuk, vagy térünk ki előlük, akkor csaknem védhetetlen ellentámadásba lendülhetünk, vagy esetlegesen ki is végezhetjük ellenlábassainkat.

harcolni. A gond az, hogy a további tíz igen hosszadalmas helyszínen csak pár új ellenfél típust, illetve hébe-hóba roppant idegesítő ugralós, ügyességi részeket kapunk, így fejlődési rendszer hiányában igen monotonná válik a teljesen egy kaptafára épülő, láthatatlan falakkal tűzdelt pályák végigirtása. Ha lenne legalább egy fránya kooperatív lehetőség, talán még végig is játszottuk volna a szadista főszerekesztővel karöltve, de így, hogy még az achievementeket is ritka szemét és szűkmarkú módon méri, tróféákat meg nem ad, tényleg csak a legelhivatottabb, legtürelmesebb játékosoknak merjük ajánlani, akik már végigtölték a karácsonyi szezon összes igazi nagy durranását. ■

5.76 **5.0**

720p/1080i

grafika	1	2	3	4	5
játszhatóság	1	2	3	4	5
szavatosság	1	2	3	4	5
zene/hang	1	2	3	4	5

VERDICT

Kezdetben élvezetes kis külső nézetes akció-játék, mely az első pár óra után egysíkúságba és frusztrációba fullad. Legalább egy fránya koop-mód lenne!

5.0

kiadó **sega**
fejlesztő **secret level**
platform **x360, ps3**
megjelenés **okt. 26.**
multiplayer **nincs**

Megvallom őszintén, mikor Grath kiutalta számomra az új Golden Axe epizódot, a világsajtó átlagosan alig 60%-os összértékelésén elszörnyedve felmerült bennem a nagy kérdés. Vajon a Téliapó küldte számomra virgács gyanánt, vagy talán drága főszerekesztőnk valami korábbi vélt/valós sérelme megtorlásául osztotta ki számomra eme istencsapást.

Az első két óra játék után még nem értettem, mire föl a sok lehúzó kritika. Egy



■ Tyris „páncélja” sokkal inkább hasonlít egy bőrfétis-klub egyenruhájára, mint rendes védekező gúnyára



You Are In The Movies

ALAPOZÓ Képzeld el EyeToy-szintű minijátékokat, melyeket összefűzve egyszer még talán vicces, de később inkább unalmas filmeket készít a program – ez a You Are in the Movies.



A szétdőlt nappali közepén állok, félretolottnak bútorok gyűrűjében, ahol egy eredeti funkciójától megfosztott, amatőr stúdióvilágításként felhasznált olvasólámpa vakító fényében alig látom ■ kajánul pislákoló kamera zölden világító gyűrűjét, ugyanakkor annál jobban saját magamat a menü háttéréként, amint olyan arckifejezéssel markolom az Xbox-kontrollert, hogy az maga a közbiztonság veszélyeztetésének esszenciája. A fent nevezett kiegészítő periféria cammogós adatátviteli sebessége ■ korai wireless eszközök modorosságára emlékeztet, bár azoknak megvolt az az előnye, hogy az elkeseredett felhasználó nem amortizálta vele alacsony hatásfokú buzogányként a környezetét. Márpedig én ennek a jeleit látom a képernyőn – magam vagyok a Minority Report hőse, prekógok, valamint amúgy is szükségtelen

barna massa, ami az egészet egyben tartani hivatott. Rövid próbálkozás után a játék darabjaira hullik szét. Összefüggéstelen feladatok özönében kell helyt állni: dagonya-fröcskölés, útféúrós rázkódás, menekülés ■ bika elől, tárgyak visszaütése, vagy elhajolás ■ bedobált kézi hangosítók elől. Semmi olyan, amit eddig nem láthattunk, és mindennek a tetejébe mindez csupán a lényeg elmaszatólása. Elvégre a készterméknek emlékeztetnie kell egy játékra, ami kimerül abban, hogy a teljesítményt elnagyolt értékelés formájában vágja elénk. A feladatok közötti szünet alatt beüvöltött utasításokat (nyújtsd ki a kezed, nézz bután, lepődj meg) a kamera rögzíti, és egy-egy pálya (értsd: logika nélkül egymás után következő féldebil feladványok) után ■ kész anyagot egy-egy meglévő filmbe integrálja. Az eddig interaktív szórakoztatás most kacajba fullad, legalábbis valami ilyesmi állhatott ■ kész design dokumentumokban.

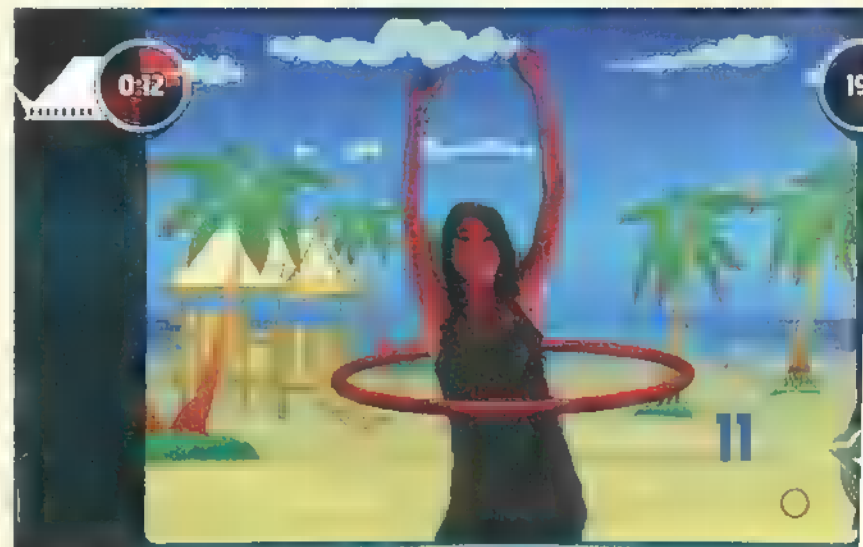
XX
XX

szavak és feliratok nélkül. Drámai némafilm-ikonná váltam a felkészülési szakaszban. A You Are in the Movies az EyeToy módosított receptje – egy generációval később, egy másik platformon. Az ötlet Zoe Mode, a nem hagyományos játékok fejlesztőjének tündéri fejéből pattant ki, akinek ■ Singstart, az EyeToy Play 3-t, ■ Rock Revolutiont és ■ Dancing Stars-t köszönhetjük. A referenciaanyag bizonyítja, hogy a látszat csal, és a hölgy nem egy buta szőke, de a szélesebb rétegeket is szórakoztató eddigi életműve iránt érzett tisztelettem lassan elhomályosítja a vágy, hogy controllerkábellet fojtogassam.

Az alapfelállítás egy alig-alig koherens, szedett-vedett minijáték-gyűjtemény. A stúdiók környezete és ■ filmes világ az a homályos,

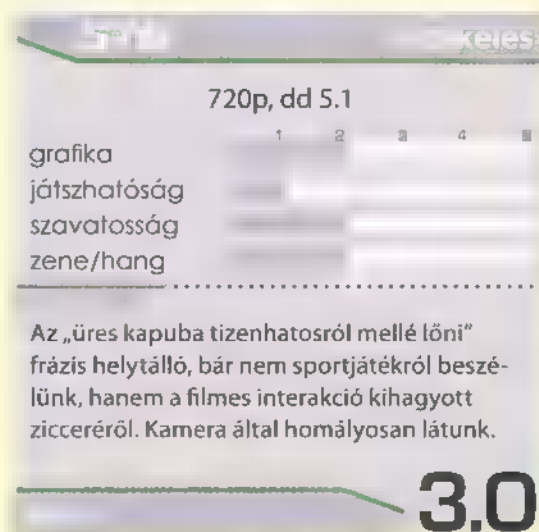
Aki annak idején beküldte ■ mászkáról leesve koponyatörést szenvedett édes gyermekéről készült videofelvételt a Csíízbe, hogy nevetőgép hangját keverjék alá, az ebben a programban az Év Játékát találhatja meg.

Nilván sok itt ■ él, a megvetés és ■ cinizmus – nem alaptalanul. A bevezetőben részletezett telepítési hercehurca tovább gyarapította ősz hajszálaim számát. A játékhoz csomagolt kamera páratlanul ostoba; átlagosan negyed másodperces fáziskéséssel reagál, én pedig Lucky Luke-nak érzem magam, aki gyorsabban lő az árnyékánál. A játszhatóságot tovább rombolja, hogy a fényviszonyokkal és ■ aktív/inaktív (értsd: a játékos, illetve minden más) szegmensek megkülönböztetésével a periféria igencsak hadilábon áll; elhajolnék egy lendülő buzogány elől, mire bevillan a szekrény, a tőlem négy méternyi távolságban falra erősített Michelangelo-poszter, és a kitérő manőver máris kudarcba fullad.



Nappali fény, éjjeli kiegészítő fényforrás, gyakorlatilag láthatatlanná sötétített háttér, kamera-fókuszálás, üzemmód-váltás, fekete mágia és könyörgős ráolvasás nem érdekli, dacosan rögzíti azt, amit szerinte kéne. Amikor pedig szökőévente mégis teszi a dolgát, abban sincs köszönet; a papíron és elméletben is mókásnak tűnő többjátékos mód csak kollektív bosszankodást eredményez, nem hatványozott élvezeteket. A főmenü kelleme, jazzes melódiáit meg ■ kappanhangon rikácsoló rendező orgánuma pusztítja.

A terv remek, a koncepció okos; akár még ■ klasszikus EyeToy nyújtotta szórakozás fölé is nőhetett volna. Nem történt meg – és mindez annak köszönhető, hogy az EyeToy nem akart többnek látszani, mint ami... mint amire képes. Itt a technikai malőrök, a fragmentált, laza szállal kapcsolódó játék-komponensek nem állnak össze egységes egészzé. A nagy álmodozás éjszakáját követő hajnal egy bilibe lógó kézre virrad. ■



3.0



■ Talán nem kell hosszasan magyarázni, hogy itt mi a feladat...

Kamera és feliratok

Az Xbox 360-ra a játék neve keres: a kamerát hatalmas csicsinnadrattá jelentette a kamera a játékban. A játék a kamera által felvett képeket a játékban használja fel. A játék a kamera által felvett képeket a játékban használja fel.



teljesen elhagyott a játék a kamera által felvett képeket a játékban használja fel. A játék a kamera által felvett képeket a játékban használja fel. A játék a kamera által felvett képeket a játékban használja fel.

Banjo-Kazooie

Nuts & Bolts

ALAPOZÓ A Rare klasszikus, bigyógyűjtögetős platformsorozata egy konzolgenerációt kihagyott, így hatalmas változásokkal tér vissza. Lényegében arról van szó, hogy ■ ugrándozás 99%-át a vezetés, repülés, hajózás vette át.

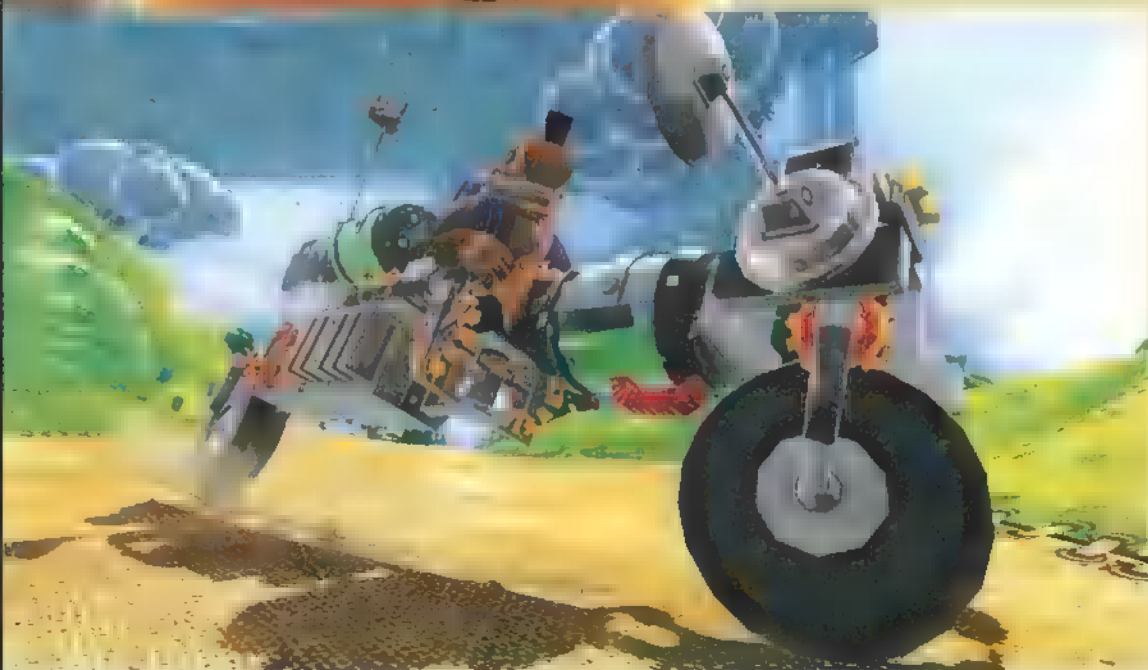
Banjo és Kazooie neve talán még sok régi konzolosnak is ismeretlen. E két jószág ugyanis a Banjo-Kazooie és ■ Banjo-Tooie című Rare-játékok főhősei voltak (1998-ban, illetve 2000-ben), és ezek a programok Nintendo 64-re jelentek meg. Ez ■ konzol pedig nem sok vizet zavart a hazai játékkultúrában, valószínűleg száz olvasóból legfeljebb néhánynak akad ilyen otthon valahol ■ sublót mélyén. Most mégis a tudatlan többség járt jól, a harmadik rész, ■ Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts ugyanis annyira különbözik az elődöktől, hogy ■ régi rajongók jó eséllyel csalódnak benne. A többiek viszont annál jobban szórakozhatnak.

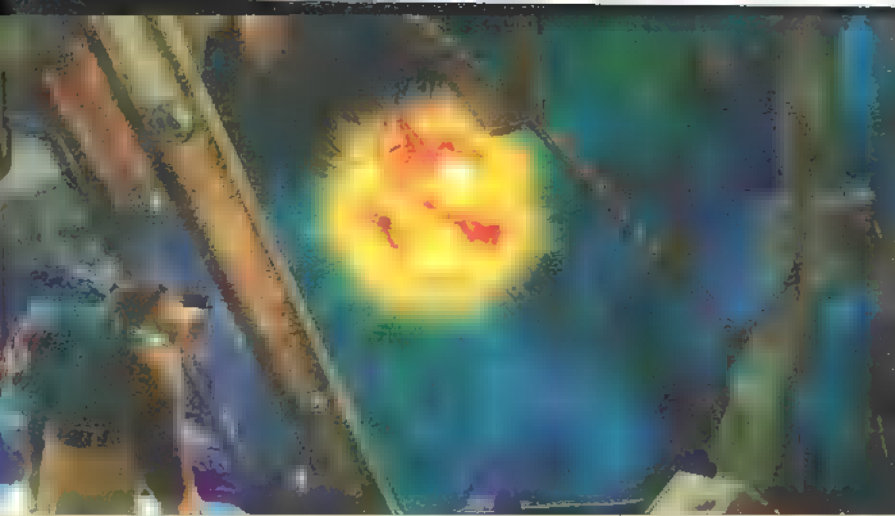
A JÁTÉKOK URA A RARE-T SZIDJA

Az N64-es ősök a platformjátékok táborát erősítették, de szokatlan feladataikkal és megoldásaikkal, elborult poénjaikkal és világukkal kiemelkedtek ■ műfaj többi képviselője közül. Az első játékban Banjo, ■ hátizsákos medve és hűséges társa, Kazooie madár szabadították meg ■ világot Gruntildától, a gonosz boszorkánytól, majd ■ második részben megtették ugyanezt, kicsit több pofonnal: a bosziból csak a koponyája maradt meg, hőseink ezzel dekázgattak önfeledten a Banjo-Tooie végén. Azóta eltelt nyolc év, és ez ■ két jómadáron (jómedvén) is meglátszik:

adatlap
kiadó microsoft
fejlesztő rare
platform x360
megjelenés nov 14.
multiplayer 2-16

■ 1600 alkatrész áll rendelkezésre a gépépítésnél, úgyhogy tényleg bármit létrehozhatunk





a Nuts & Bolts elején elhízza ülnek a nagy jólétben, xboxoznak egész nap, és amikor egy kórakás alól előgördül Gruntilda kissé megviselt koponyája, csak tessék-lássék próbálnak leszámolni vele. És ekkor jelenik meg L.O.G., a harmadik epizód legeredetibb új szereplője.

A rövidítés ■ Lord of Games, vagyis a Játékok Ura nevet takarja, de ha kétségeink lennének, elég emberünk (istenünk?) fejére nézni, ami úgy néz ki, mint egy tévé, amin félbehagytak egy Pong meccset. Szóval megjelenik L.O.G. személyesen, és elkezd nem kicsit fikázni ■ régi Banjo-Kazooie játékokat, és előadja, hogy mivel a N64-es cuccok elég ratyók voltak, most új szabályokkal, új műfajban kell megmérkőznie a két állatnak és a boszorkának. Azzal eltünteteti a háj-poligonokat Banjóról és Kazooie-ról, Gruntildának pedig ad egy új testet (ami valójában egy önjáró tartály, amiben a boszorka feje lebeg). A Rare-től sosem volt idegen az önirónia, de L.O.G. belépőjén annyira meglepődtem, hogy el is felejtettem röhögni zseniális dumáin. L.O.G. a későbbiekben is kicsit kívülről tekint a játékokra, mint ahogy egy nem mindig elégedett teremtő nézi a művét, és



talán minden olyan küldetésen, amiben szerepe van olyan kütyüknek, amiknek van legalább négy kerekük vagy két szárnyuk, esetleg egy rotorjuk. A küldetéseket ■ játék öt világában, L.O.G. egy-egy mesterművében szedhetjük össze, a világokat pedig Showdown Townból, ■ Banjo-univerzum központjából érhetjük el (itt lakik ■ Játékok Ura is). A városban található az előző részekből ismert koponyafejű varázsló, Mumbo Jumbo garáza is, itt szerelhetjük össze járgányunkat. Eleinte alig néhány alkatrészrel gazdálkodhatunk, de ahogy haladunk előre ■ játékban, egyre több motort, kereket, karosszériaelemet vagy éppen fegyvert gyűjthetünk ■ garázs készletébe. Nincs univerzális jármű, mindegyik küldetéshez más passzol: ahol sok cuccot kell szállítanunk, oda nagy teherbírású kocsi kell, versenyekhez gyors verdák (amikre nem árt némi fegyver sem, hogy vetély-



■ A LOGbox 720 újgenerációs konzol híhetetlenül agresszív másolásvédelemmel van ellátva

nást kapunk), de a Rare azokra is gondolt, akik nem szeretnek építkezni. A pályákon hangjegyeket gyűjthetünk, ezeken pedig a megfelelő városi boltban nemcsak alkatrészeket vásárolhatunk, hanem kész járműtervrajzokat is – akinek bűdös az autószerelés, ezekkel az előregyártott kocsikkal, repülőkkel és hajókkal vághat neki a játéknak.

A Rare-féle pompás angol humor minden eddiginél keményebb poénok képében jelentkezik, bár a szinkron jól tett volna neki...

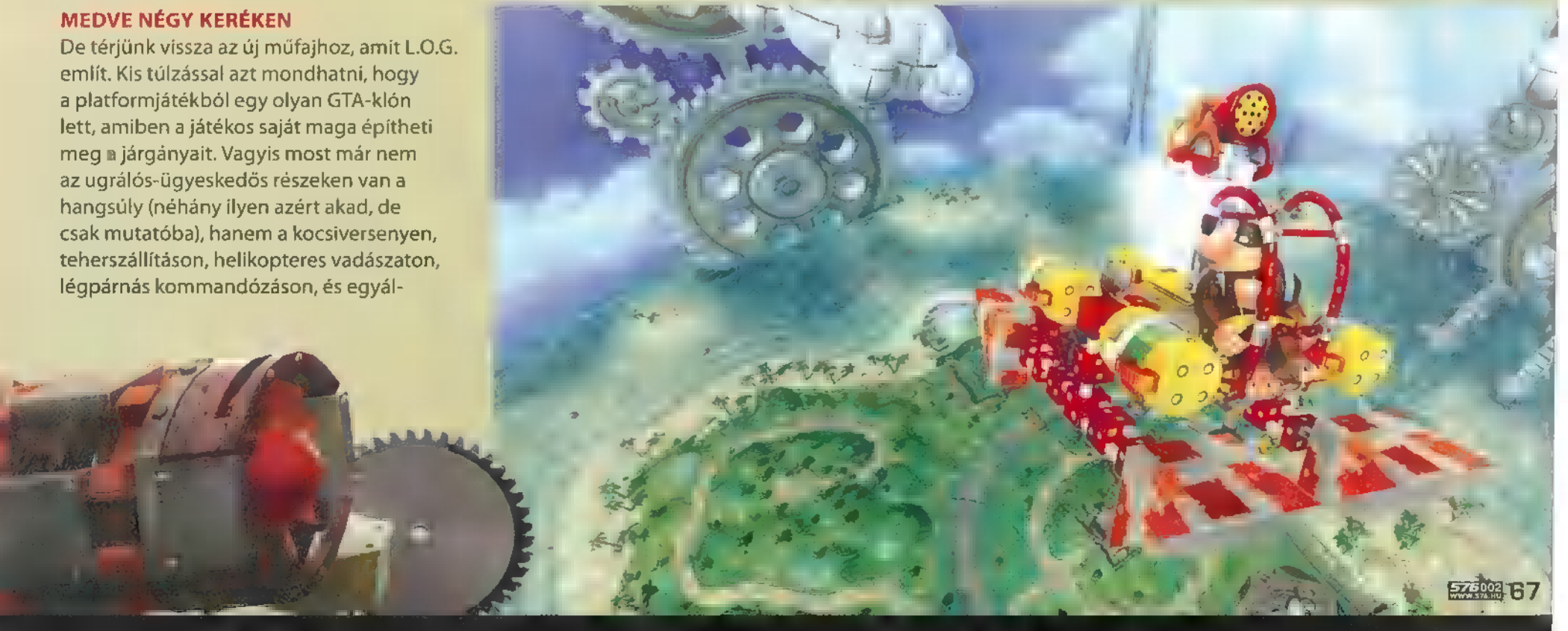
ez roppant vicces tud lenni. Nem semmi, amit a fejlesztők bevállaltak, utoljára a The Simpsons Game-ben láthatunk ennyi kitekert játékipari utalást. És ■ legszebb, hogy a Rare saját magát sem kímélte: ■ végső stáblistát Kazooie kommentálja nehézsúlyú oltásokkal, például megjegyzi, hogy ő úgy tudja, a Rare-től már rég elmentek az igazi tehetségek...

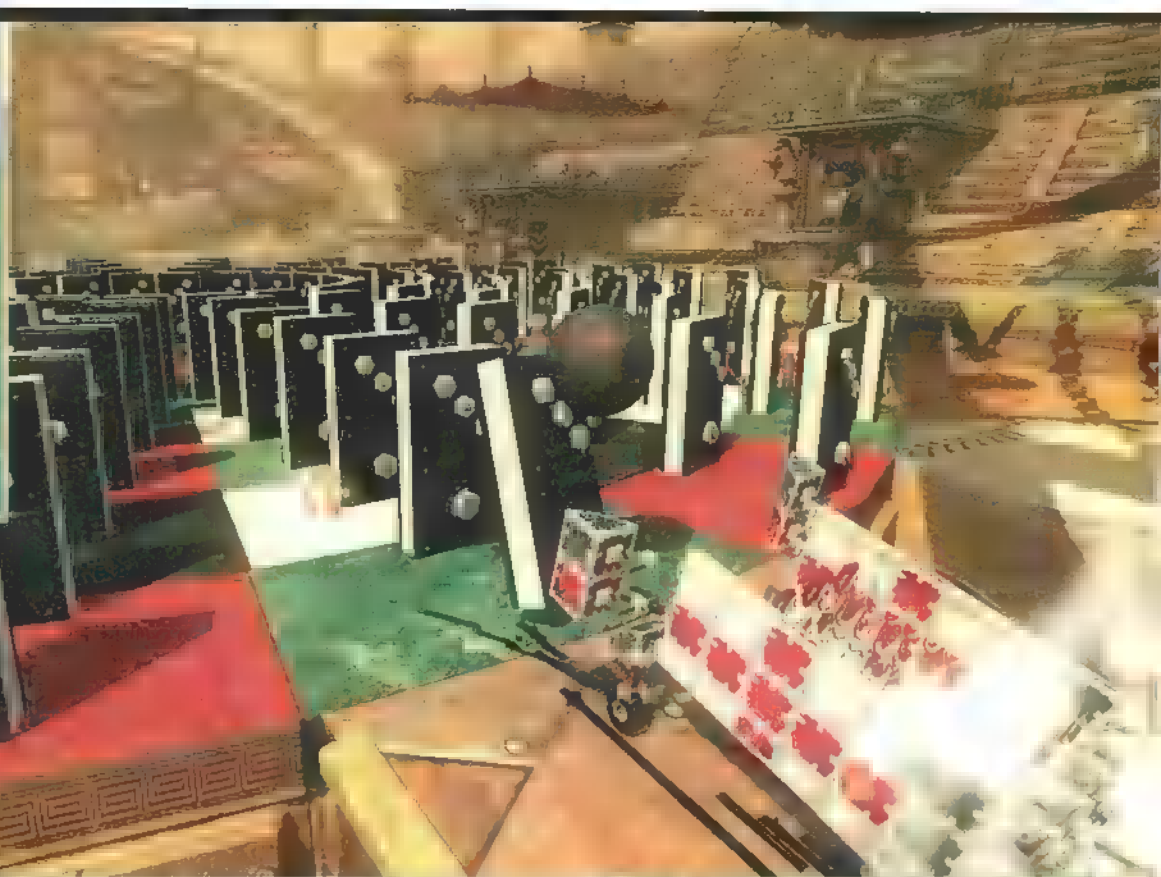
MEDVE NÉGY KERÉKEN

De térjünk vissza az új műfajhoz, amit L.O.G. említ. Kis túlzással azt mondhatni, hogy a platformjátékból egy olyan GTA-klón lett, amiben a játékos saját maga építheti meg ■ járgányait. Vagyis most már nem az ugrálás-ügyeskedős részekben van a hangsúly (néhány ilyen azért akad, de csak mutatóba), hanem a kocsiversenyen, teherszállításon, helikopteres vadászaton, légpárnás kommandózáson, és egyál-

társainkat kiiktassuk), de van olyan misszió is, ahol ki kell szorítanunk ellenfeleinket egy körből, ott inkább a járgány tömege és felboríthatatlansága számít. A járműveket 1600 különböző alkatrészből legózzhatjuk össze, és kedvünkre való festéssel láthatjuk el: nagyon jó és nagy szabadságot adó játékelem ■ (akár olyan repülőt is csinálhatunk, amiről pár alkatrészt ledobva légpár-

■ A világok talán kisebbek, mint várnánk, így mind-egyiket többször is be kell járni





vagy másokat megelőzve, esetleg ellenfeleket irtva, ■ már részletkérdés. Bár akadnak más küldetéstípusok is (olykor több helyről kell összegyűjteni valamit, vagy éppen több helyen megszerelni), és bár vízi és légi missziók is akadnak, nagyobb változatosság és ötletesebb feladatok jót tettek volna a játéknak. Esetleg mégis lehetett volna keverni kicsit ■ klasszikus platformjátékokkal, bármit is mondjon L.O.G. A nagy GTA-másolás közben ugyanis eltűnt ■ sztori, illetve csak annyi a történet, hogy addig kell küldetéseket teljesíteni, amíg minden világ végén le tudjuk csapni Gruntildát.

Ahogy az ilyen programokban lenni szokott, a küldetéseket később újrajátszhatjuk, hogy minden begyűjtenivalót begyűjtsünk. A hangjegyeken túl a Banjo-játékokban megszokott puzzle-darabokat kell összeszednünk (ezek biztosítják a továbbjutást a későbbi pályákra), ha pedig sikerült egy küldetést igen szoros határidőn belül teljesíteni, trófeát kapunk. Emellett egyszerű (túlontúl egyszerű) mellékküldetések várnak azokra, akiknek a főszóda nem lenne elég. De ott van Klungo játékterme is, ahol egy C64-es időket idéző kinézetű és nehézségű platformjátékban vehetünk részt. Egy hiba – egy halál, mindez eszelős hangeffektekkel körítve; ide mindenképpen érdemes ellátogatni. Aztán ott vannak az apró Jingo lények, minden pályán szét-szórva, ezek apró feladatokkal bíznak meg minket. Éljünk el valamilyen sebességet, ugrassunk nagyot, szedjük össze három ízét, hasonlókra kell számítani.

A Rare jó érzéssel multiplayer opciót is tett a játékba. A járműépítős rész szinte ordít a többjátékos üzemmód után: nincs jobb annál, mint saját készítésű gépszörnyünkkel lealázni hét másik haver autóját. Ez ■

Banjoék nagy titka

Az Kazooie-ban volt a legfontosabb titok, és egy jég – de történt semmi. A legendás talány volt a hangok körében.

A fellebbentette a fátylat a titokról: úgy tervezte a játékot, hogy a következő küldetésnek. Elsősorban a már említett humort kell kiemelni, mindegyik szereplő elképesztő idiótaságokat képes mondani (mind közül persze L.O.G. viszi a primet). Képi poénok is akadnak bőven, ■ pályákon rengeteg elrejtett belső poén található, sőt, más játékok szereplői is felbukkanhatnak egy-egy cameo erejéig (az egyik, ■ konzolok belsejét mímelő világban például több játék lemeze forog, így a Grabbed by the Ghoulies korongja – ami persze szintén Rare-játék).

rész picit talán jobban is sikerült, mint az egyszemélyes küldetések: nem kevesebb, mint 27 különböző multiplayer játéktípusban vehetünk részt, és bár a legtöbb valamilyen versenyvariáció, akad köztük néhány egészen eredeti is. Megtudjuk például, milyen egy mindenki-mindenki-ellen szumómeccs autókkal, van autós foci és a „king of the hill” típusú játékmód egy vicces változata, amiben egy hatalmas, mozgó korona alatt kell minél több időt eltöltenünk (mondanom sem kell, ■ korona alatt nincs elég hely minden játékosnak). Érdemes kipróbálni ■ többi mókat is, nagyon sok melót feccöltek a készítők a multiplayer részbe.

CSAK NÉZÜNK, MINT A TÉVÉBEN

Bár Banjoék autós kalandja kicsit unalmas, ha a csupasz játékmenetet nézzük, a környezet megmenti a játékot és elég motivációt ad, hogy azért csak nekiveselkedjünk ■ következő küldetésnek. Elsősorban a már említett humort kell kiemelni, mindegyik szereplő elképesztő idiótaságokat képes mondani (mind közül persze L.O.G. viszi a primet). Képi poénok is akadnak bőven, ■ pályákon rengeteg elrejtett belső poén található, sőt, más játékok szereplői is felbukkanhatnak egy-egy cameo erejéig (az egyik, ■ konzolok belsejét mímelő világban például több játék lemeze forog, így a Grabbed by the Ghoulies korongja – ami persze szintén Rare-játék).

De maguk a játékvilágok is felérnek egy-egy hatalmas poénnal, ugyanis mind ■ öt



paródia, egyszerre egy témáé és egy tévésorozaté. Sajnos e poénok közül nem fog sok leesni, mivel a sorozatokat nem nagyon játszottak itthon, de az első világ, a farmokkal tarkított Nutty Acres főcíme (merthogy ilyen is van) biztosan ismerős lesz azoknak, akik láttak legalább egy Dallas-epizódot.

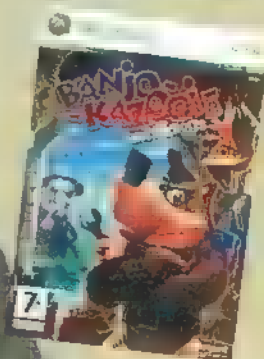
A második világ LOGbox 720, egyetlen hatalmas Xbox 360-paródia, egyben tisztelgés ■ jó öreg Buck Rogers tévésorozat előtt. A harmadik világ BanjoLand, ami egyfajta Banjo- és Rare-múzeumnak is tekinthető rengeteg visszautalással a korábbi Banjo-részekre, egyébként pedig fricska a The Love Boat, vagyis ■ Szerelémhajó című nyálsorozatnak. A Dinasztia szériát a Jiggosseum nevű, sporttémájú világ parodizálja ki, a végső leszámolás előtti utolsó világ pedig ■ Terror Terrárium, amiben hőseink megjárják az űrt – már csak azért is, mert a világ főcíme Lost in Space-ét nyúlja.

És persze a legtöbb poént azok fogják érteni, akik játszottak az előző részekkel is, már csak azért is, mert szinte ■ összes

Segíts Banjonak!

A Microsoft felajánlásában kisorsolunk két példányt ■ új Banjo-kalandból, ehhez nem kell mást tenned, mint egy Banjo tárgyú emailben válaszolni egy egyszerű kérdésre. Mégpedig arra, hogy melyik volt ■ angol cég első, Microsoft-színeken futó játéka?

Cím: nyeremenyjatek@576.hu
Határidő: 2009. január 05.





szereplő visszatért. A rémes rímekben beszélő banya, Gruntilda mellett találkozhatunk az okoska vakonddal, Bottlesszel, de utunkba akad majd Mr. Fit, a sportos hangyász is, az ügyeletes jócsaj, Humba Wumba és még vagy tucatnyian. És néhány új szereplő is akadt, kezdetnek mindjárt L.O.G., az igazi telitalálat, de meg kell említeni Trophy Thomast, a verseny- és játékörült leopárdot is, illetve Piddlest, aki Gruntilda kényeskedő – ám ■ rugdosást meglepően jól bíró – macskája.

REMEK LÁTVÁNY, CSUBAKKA-HANGOK

A grafikára nem lehet panasz, annak ellenére, hogy Banjóék sosem ■ poligonszámokkal és a framerate-ekkel villantottak nagyot. Az elmúlt nyolc év jót tett hőseinknek, kellemes karaktermodelleket kaptak, és ■ legtöbb visszatérő szereplőre igaz ez: Humba Wumba melle végre nem szögletes, és a harmadik részre jó útra tért vizilónak, Klungónak is jól állnak az új varratok. Persze mindenki új animációkat kapott, ezek is kelően viccesek, különösen Kazooie mozgására, ő ugyanis nem hagyja el Banjo hátizsákját, viszont folyton kidugja a fejét, és például a küldetésekben fontos szerepet játszó tárgyakat ő emelgeti egy varázscsavarkulccsal, ha pedig egy kötélpályán haladunk át, ő is segít ■ egyensúlyozásban. Az igazán lenyűgöző grafikai elemek azonban ■ hátterek: Showdown

Town és az öt játékvilág hatalmas, egy-egy ötletesen és gyönyörűen megtervezett saját kis univerzum. A grafikához nagyszerű effektek társulnak a szokásos víz- és fűeffekteken túl is (ha például az xboxos világban nekimegyünk egy óriási chipnek, egy pillanatra zizis lesz a kép, mintha oldalba rúgtunk volna egy régi CRT-tévét).

Van is ennek ára: ritkán, de bizony előfordul, hogy pár pillanatra akadozik a játék. Valószínűleg azért is, mert ■ fizikát is folyamatosan számolnia kell, a Banjóban ugyanis

A Rare megint bizonyította technológiai tudását: a Banjo valami félelmetesen gyönyörű lett!

■ feliratokból érthetjük, ■ játékban ugyanis mindenki nagyjából olyan kifinomult halandzsanyelvet beszél, mint Csubakka.

Ez még az első két Banjo játék öröksége (azokban is így kommunikáltak a karakterek), de úgy érzem, ez a tréfa nem állta ki az idő próbáját. Egymást érik a remek poénok, és a hangszóróból csak artikulátlán hangok jönnek – ezt egy újgenerációs konzoljáték már nem nagyon engedheti meg magának, legfeljebb kézikonzolon (és ■ LocoRoco-ban is csak azért lehet halandzsanyelv, mert ■ játék egyáltalán nem épít szövegi poénokra). Szóval szerintem ezen a téren ■ Rare-nek el kellett volna szakadnia a gyökerektől.

Minden hibája ellenére Banjóék visszatérése nem sikerült rosszul, még ha nem is lett olyan emlékezetes X360-on, mint ■ első két rész N64-en. Aki egy picit is jól bírja a monotonitást, nagyon jól szórakozhat ■ játékkal, és beletelik néhány hideg téli estébe, amíg mindent összegyűjt benne, amit lehet. És akkor még mindig ott lesz a multiplayer, ami ezúttal nem egy olyan alibi játékmód, mint sok másik programban. Szóval jó kis játék ez, csak kicsit szokni kell. ■

MÁSVÉLEMÉNY

A Banjo gyönyörű és remek, ugyanígy mint az első megmozdulásaival is lenyűgöző. Aztán azonban a felkészültem egyre csökkent: a felismerés poénok és Rare öngyalázkodások olvasva, halandzsanyelvi felelősen jól sem űlnak, mint azt kamondva tennék a feladatok pedig hamar monotonitá válnak.

ben feldől, és tervezéskor nem árt figyelni a szimmetriára sem, hacsak nem akarjuk, hogy ■ kocsink húzzon valamelyik irányba. Persze nem Forzára, Gran Turismora kell számítani, de ahogy egy Tapsi Hapsi-eposzban is valamennyire ■ valós fizika szabályai uralkodnak (eltűlözva persze), úgy itt sem feltétlenül tudunk bevinni minden kanyart. Főleg egy házilag tervezésű, propellerrel ellátott ötkerekű gigantikus babakocsival



	5.7	6.7	7.7	8.7	9.7
	720p / 1080i, dd 5.1				
grafika	1 2 3 4 5				
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

Aki az első két Banjóhoz hasonló platformjátékra számít, nagyot fog csalódni. A többiek jól szórakozhatnak, különösen a remek multiplayer-módokkal.

8.2

World of Warcraft Wrath of the Lich King

A Lich King 10. évfordulója alkalmából a Blizzard megújította a játékot, és a Wrath of the Lich King új területek, bossok, kiegészítőkkel bővíti a játékot, és a játékot a Blizzard megújította.

kiadó: Blizzard
blizzard
nov. 13.
ezzer

November 13-án egy nap volt a Wrath of the Lich King. A játékot a Blizzard megújította, és a Wrath of the Lich King új területek, bossok, kiegészítőkkel bővíti a játékot, és a játékot a Blizzard megújította.

A Wrath of the Lich King új területek, bossok, kiegészítőkkel bővíti a játékot, és a játékot a Blizzard megújította.

A Blizzard a kiegészítők mestere, de ezúttal még a szokásos színvonalukat is messze túlteljesítették!

A Wrath of the Lich King új területek, bossok, kiegészítőkkel bővíti a játékot, és a játékot a Blizzard megújította.

A Wrath of the Lich King új területek, bossok, kiegészítőkkel bővíti a játékot, és a játékot a Blizzard megújította.

Northrend a vidéke rengeteg kiegészítőt tartalmaz.



A Wrath of the Lich King új területek, bossok, kiegészítőkkel bővíti a játékot, és a játékot a Blizzard megújította.

A Wrath of the Lich King új területek, bossok, kiegészítőkkel bővíti a játékot, és a játékot a Blizzard megújította.

MÁSVÉLEMÉNY

A Wrath of the Lich King új területek, bossok, kiegészítőkkel bővíti a játékot, és a játékot a Blizzard megújította.

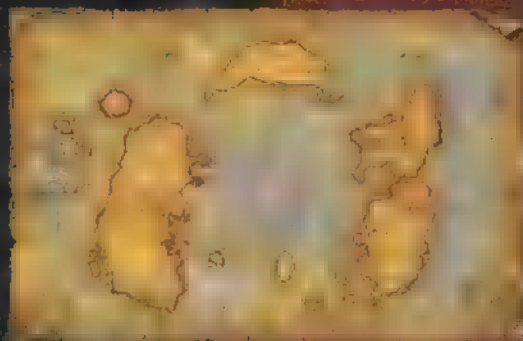
A Wrath of the Lich King új területek, bossok, kiegészítőkkel bővíti a játékot, és a játékot a Blizzard megújította.

A Wrath of the Lich King új területek, bossok, kiegészítőkkel bővíti a játékot, és a játékot a Blizzard megújította.



[illegible]

Emellett található a **Kontinentális** Wintergrip nevezetű gumó, amelynek használata során is komoly biztonsági előnyökkel járhat az elcsúszás ellen.



hiszen egyik a románok közepén található város, melyet Rombolina hífa és a nagy talán egyet vesz körül), amiképpen a védelem félként használhatók is. Hiszen a város a város, a városok félként tartó fél magának a város magának a város a város, aki értékes cuccokkal a város a város saját magának.

A LOVAGOK, AKIK AZT MONDJÁK: DK3

A kispánszék egyik legjelesebb tagja az ifjú és erős kóczy, a székességi, azaz a halállovag megjelenése. A halállovag egy, kivétel nélkül specializálódott harcos, akinek főleg kőkorszaki fegyver-felhálát (főként pajzsát) nem ejeli meg, és különösen fegyverzetével és mívvelével nyújt ellenfelet. Mivel a halállovag az első hősi korszak, nem szükséges az első szinttől feltrágyázunk magunkat a nagyok közé, ugyanis ha már rendelkezünk egy minimum 55-ös szintű karakterrel, itt fogjuk kezdni kalandainkat. Pár hét után már kiderült, hogy a halállovag hihetetlen gyors nyílköldgő lett, aki mind hagyományos, mind japánkötél elleni harcokban is kiválóan megállja a helyét. Kíváncsian várjuk, mikor szétlerájuk a fejlesztői nerfbunkó...



■ Sokféle új hatás elérhető a fagyban, a mamutok és a medvék kedvencünk a szőhető ruhadarabok lett

A JO MUNKASEMBEREKNEK

[illegible]

A Völgy lakosságának a felét meghaladja a millió lakosú ország, akár hanyatt fektetjük. Így csak annyit lehetünk higgadtak az átlagnál, hogy átlagostól átlag, átlag igazán megannyiunk a világon, nektek is kell járni erre a hihetetlen, szent nő és szülőisten bódulós útjára, ami a most megkezdett káoszhoz még inkább feloldoz, csupán a jötték igazán hibá-
szokás az átlagnál, az átlagot az átlag okoz a leggyakoribb számára, de ezt mindenki megértheti, minden számára.

	1	2	3	4	5
grafika	[Progress bar]				
játszhatóság	[Progress bar]				
szavatosság	[Progress bar]				
zene/hang	[Progress bar]				

VÉLEMÉNY

Az eddigi legjobb kiegészítő az expanziók mestereitől – ha kipróbálsz, menthetetlenül rákattansz, szóval szereted ■ asszonyt, csak óvatosan...

9.5



NYEREMÉNYJÁTÉK!

A BÉC...
egy...
World of Warcraft...
...
...
...
...
...
...

A jelentkezőkhez nemcsak más dolgot, mint jelezni, hogy egy újabb iPhone-szponzorral és reklámmalldalunk. A Mobilvilágban ilyen Wow, és lám-már-hienné-hogy-mi-volt-a-Warcraft-1, a Warcraft 2 illetve annak kiegészítőinek al-



Cím: nyeresimnyjabak@576.hu
 Dátum: 2009. január 5.



Tom Clancy's Endwar

ALAPOZÓ Újabb próbálkozás a stratégiai játékok konzolra telepítésével, ezúttal szinte teljes egészében a hangkommunikációra építve. Plusz van még három harcoló fél, fejlődő egységek és egy megdöbbentően kihalt online világháború...



kiadó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft shanghai**
platform **ps3, x360**
megjelenés **nov. 21.**
multiplayer **2-4**

A ■ Ubisoft kínai stúdiójának eddig a kulinmunka jutott: kanadai, francia fejlesztésekhez rajzolhattak ezt-azt, rájuk löcsölték a kevésbé fontos pályák megtervezésének unalmas feladatát. Tavaly azonban nagyot dobantottak, ők rakták össze ugyanis ■ Ubisoft belső játékmotorját, amely többek között ■ Assassin's Creed és ■ új Prince of Persia alatt is működik. Mintegy jutalomképp, megkapták ■ lehetőséget, hogy egy saját játékkal is előhozakodjanak: ez a stratégák szívét hivatott megdobbantani, s nem kevesebbet vállal, minthogy az irányítást ■ saját szavaink erejével tehetjük érdekesebbé.

VILÁGVÉGE HARMADSZOR

Az Endwar története ■ nem is olyan távoli jövőben veszi kezdetét, mikor is az ottho-

nunként szolgáló bolygó olajkészletei teljes mértékben elapadnak, mondhatni Földanya elzárja ■ csapot. Ennek hatására az árak mindenhol emelkedni kezdenek,

A játék lelke, a hangirányítás remekül működik, még magyaros akcentussal is alig van hiba

■ kialakul egy olyan állapot, amelyben ■ feszültség erőszakot szül, az erőszak meg nukleáris háborút – ennek 2017-ben lesz vége. Ezalatt az oroszok dollármilliárdokat költenek fegyverkezésre, ■ rögtön szembe találják magukat ■ Egyesült Európai Államok Szövetségével (ez afféle bedurvult EU), melynek célja az vörös terjeszkedés visszaszorítása. Mindeközben Amerika is beszáll

a fegyverkezési versenybe, ■ egy műholdas technológián alapuló hadviselésbe kezd, melynek hatására a helyzet tovább eszkalálódik, s kirobban a harmadik világháború. A három szereplőt hátán hordó bolygónyi színpad felállt, s mi pedig itt csöppenünk ■ történetbe valamelyik oldalon.

■ TE HANGOD!

A fejlesztőknek ■ Endwarral nem titkolt céljuk volt egy forradalmi játék letétele ■ asztalunkra, amit ezúttal a hangirányítás bevezetésében találtak meg. Ez egész pontosan annyit tesz, hogy ■ harmadik világégést csupán a hangunk erejével is levezényelhetjük egy jól bekalibrált headset és persze érthető angol kiejtés alkalmazásával. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a háború indítása előtt szükség van egy kb. tíz perces kalibrációs feladat teljesítésére, melynek folyamán egy kellemes női hang utasításait követve beállítjuk a kommunikátort a

megfelelő helyzetbe, és ■ parancsok kiadásának mikéntjébe is betekintést nyerünk.

A hangvezérlés meglepően jól működik. A kontroller egyik kallantyúját lenyomva tartva aktivizálódik ■ füles mikrofonja, s a következőképpen kell a parancsot kimondani: mi mit csináljon és azt hol/mivel tegye. Az egységeink Unit 1-től kezdve vannak megszámozva, tehát például egy komplett parancs kimondva így hangzik: „Unit 1 attack target 2” azaz „Egyes egység támadd meg a kettes célpont-

■ Az online küzdelmek egész Európában zajlanak – már amikor van résztvevő...





tot". Ehhez hasonlóan adhatjuk ki az összes alapvető parancsot, úgymint ■ mozgás, a támadás, a visszavonulás, bázisfoglalás és mindenféle alapvető viselkedésforma utasításait. Abban az esetben, ha a rendszer nem tud értelmezni egy parancsot, akkor azt ■ headsetben hallható szöveg segítségével adja tudtunkra, hogy legyünk kedvesek megismételni az adott egységnek kiadott utasítást (például ■ vad káromkodásokat sem dekódolja a program). A hangfelismerés nem működik 100%-os pontossággal – képtelenség is lenne ezt kivitelezni, főként egy nem anyanyelvű játékosnál –, de az esetek nagy többségében működik. A tesztelés időtartama alatt többször is előfordult, hogy egy köhögést vagy egy torokköszörülést is parancsnak értelmezett – ez nyilván ■ hibatűrést miatt volt szükséges.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A hangirányításnak azonban nagy ára van. Mindössze hétféle egység áll rendelkezésre minden oldalon. Ez elenyésző számnak tűnhet ■ vérbeli stratégiák szemében, azonban még ezekkel is sikerült kitölteni az egész játékot, amely alatt úgyis inkább a parancsok szóban történő kiadásával leszünk elfoglalva, minthogy ilyen számokon mérgelődjünk. Hadseregünk a következőkből állhat:

Adott ■ alap géppuskás – ezek a gyalogos egységek könnyedén használhatóak fel arra, hogy a térképen található bármilyen nehezen megközelíthető helyre bejussunk velük. A technikus gyalogos egységek mindaddig jól használhatók fel tankokkal szemben, amíg fedezékben vannak, és 25 másodpercenként hatásos

taposóaknak letételére is utasíthatjuk őket. A különféle tankok természetesen a legerősebb páncélzattal felvértezett egységeink, ■ behemótok könnyen bevethetők páncélozott célpontokkal szemben a hatalmas tűzerejük miatt, azonban könnyen elvérezhetünk velük például egy aknamezőn, de ugyanúgy veszélyesek rájuk nézve ■ repülő egységek is. Helikoptereket is felvonultathatunk mindhá-

rom oldalon, amelyeket gyorsaságuk miatt ■ térkép bármely pontján ott teremnek rövid időn belül, s bátran vezényelhetjük őket ■ tankok likvidálására. A tüzérség mindhárom frakciónál lassan mozgó és törékeny egységekből tevődik össze, amelyek szinte az összes többi ellen kiváló eredménnyel vethetők be, de óvakodnunk kell attól, hogy ezekkel

bármikor is közelharcba kerüljünk. A szállító járművek eredményesen vethetők be helikopterekkel és géppuskásokkal szemben (no meg persze cipelik a mezítlábasokat), viszont szinte védtelenek ■ tankokkal szembekerülve. Végül, de nem utolsó sorban rendelkezésre állnak parancsnoki járművek is, amelyek segítségével gyorsjelentést kaphatunk a csatamező és ■ harc állapotáról.

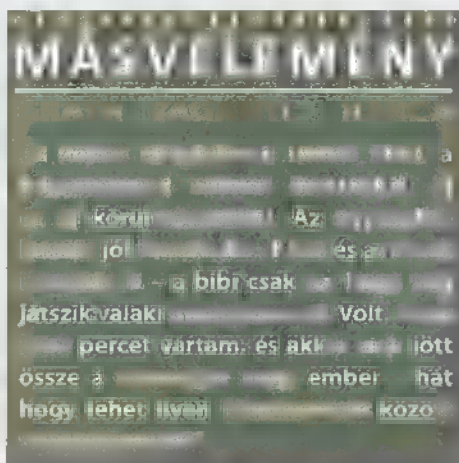
A játék tartalmaz egy fejlesztési rendszert is, amely annyit tesz, hogy az egyes egységeink minél több csatát élnek meg, annál nagyobb szintet és ezzel együtt támadóerőt tudnak képviselni a harcmezőn. Ennek érdekében a sérültekhez egy gyenge védelemmel felszerelt mentőhelikopter érkezik, ■ ha sikerül kimenekülni ■ gyengélkedő egységet a frontvonalból, akkor az később még újult erővel térhet vissza a harcmezőre. A különösen tapasztalt egységeknek százféle extra tápot

is vehetünk (a plusz páncélzattól ■ durvább fegyverekig minden van), de vigyázzunk – ha ■ adott egységet kimenekítés nélkül veszítjük el, végleg buktuk ■ erős egységet. Ez különösen ■ online világháborúban idegesítő, hisz ott minden játékos tudja, egy egyszerű vereségnél is sokkal keserűbb, ha egy csaták tucatjain át nevelt-óvott szupertápos tankot vagy helikoptert elveszítünk, így itt mindenki mindent megtesz, hogy ■ mentőhelikopter ne hajthassa végre feladatát.

AZ UNREAL BIZONYÍT

A grafika a méltán népszerű Unreal motorra építkezik, s ez minden szempontból az előnyére válik. Remek modelleket, robbanásokat és egyéb effekteket láthatunk harc közben, de ugyanakkor sok megjelenítési hibába is botalhatunk ha figyelmesek vagyunk. Számtalanszor fordul elő, hogy egy adott egység lelkiismeret-furdalás és mindenféle következmény nélkül gázol át egy-egy objektumon – ami akár egy hatalmas épület is lehet. A másik problémám a kamerakezeléssel adódik: egy ilyen stílusú játék elengedhetetlen kelléke lenne ■ szabad kameramozgatás és nézőpontváltás, melyet nem sikerült megoldani. Csak az éppen aktív egység körül forgathatjuk és dönthetjük nézőszögünket, ha egy távolabbi pontot szeretnénk nézni, akkor nem tudjuk megkerülni az egységváltást.

Az apróbb hiányosságok ellenére egy élvezetes és valóban forradalmi megoldásokkal operáló játékot sikerült lerakni ■ Ubisoftnak az asztalra, amely talán ■ előfutára lehet az olyan játékoknak, amelyet pusztán ■ hangunkkal vezérlünk – akár saját anyanyelvünkön is, 100%-os pontossággal. ■

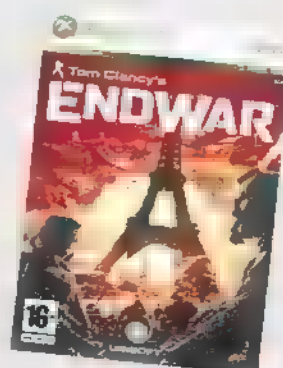


Vegyél részt a világháborúban!

■ játékot forgalmazó An-Tec felajánlott nyereményjátékként három Endwar-pólót, illetve két példányt a játék X360-as verziójából. A jelentkezés a megszokottaknak megfelelően emailben történhet, ezúttal Endwar tárggyal.

A kérdés, amire választ várunk: mi a jövőre debütáló új Tom Clancy-széria címe (lehet, hogy több is lesz, nyilván a már bejelentettre gondolunk...)

Cím: nyeremenyjatek@576.hu
Határidő: 2009. 01.05.



576 és

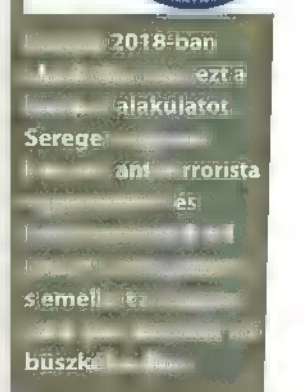
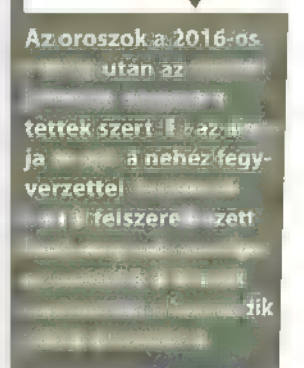
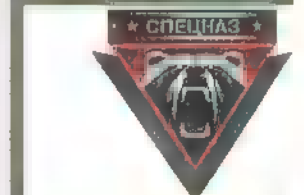
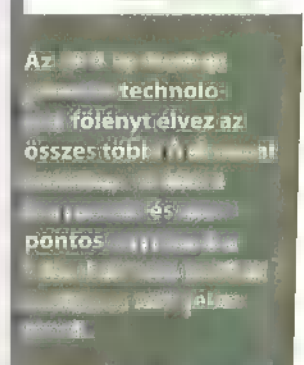
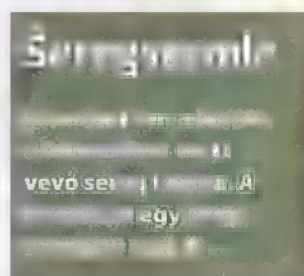
720p / 1080i, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY:

A hangirányítás a lehetőségekhez képest pontosan működik, a játék legnagyobb hibája azonban a túlzott egyszerűsége és az online játékmód teljes kihaltsága. Kár érte...

8.0



SOCOM

U.S. NAVY SEALS

CONFRONTATION

ALAPOZÓ A multiközpontú SOCOM-széria debütálása PS3-on, visszatérve a gyökerekhez – járművek nélkül, viszonylag kezelhető méretű pályákkal. Nagy kár, hogy csak online játszható.

A mai, szinte csak folytatásokra, illetve a folytatások folytatásaira (esetleg mellékszálaira) alapuló játékbizniszben nem meglepő az anno igen nagy sikert arató SOCOM-széria újabb feltűnése. Am azóta, azaz a legutóbbi konzolos rész 2006-os megjelenése óta kissé átrendeződött a piac, így a Sony a „nagy munka és nagy bukás” lehetőségének elkerülése céljából inkább egy kockázatmentesebb utat választottak. Igazi folytatás helyett – vagy inkább előtt, hisz előbb-utóbb lesz az is – így tehát egy teljesen online multira tervezett játékot kapunk (így van, nincs egyjátékos-mód, sztori), a sorozatban újoncként bekapcsolódó fejlesztőcsapattól.

NOSZTALGIAPARTI

Ez nem jelent feltétlenül bajt, hiszen a multizás mára elérte a konzolos népeknél is azt a szintet és popularitást, amit a történettel és meghatározott céllal rendelkező „sima” játékok. A telepítés negyedórája közben volt időm visszagondolni a sorozat történelmére, lévén több példányát korábban már teszteltem, így jó ismerősim a tengerészgyalogosok. 2002 közepén debütált az első rész, PS2-re. Az akkoriban dúló lövöldözési lázban sokan nem tudták helyére tenni, mert itt nem rohángászni kellett és lőni mindenre, ami mozog, hanem bizony csapatszellemben kellett gondolkodni. Voltaképpen a játék szerintem a PS2 net adapterét és a headset képességeit volt hivatott reklámozni, hiszen az akkori időkben igen ritka hangvezérlést, valamint a multizás közbeni csevegést tapasztalták meg vele a játékosok.

Minden idők legtöbb példányban elkelt konzoljára aztán még három részt adtak

adatlap

kiadó **sony**
fejlesztő **slant six**
platform **ps3**
megjelenés **2009. jan.**
multiplayer **2-32**

ki, persze több fegyverrel, több pályával, több lehetőséggel – és főleg járművekkel, amelyeket a korszellem, az akciójátékok divatjának megfelelően

nem nagyon lehetett kihagyni semmi-ből. A PSP sem maradt ki a jóból, három epizódot vásárolhat meg rá mobilizálva játszani akaró megszállott, és volt még egy mobiltelefonos vadhajítás is. Az amerikai „fókák” mellett a nemzetköziség jegyében felvonultattak még jópár speciális taktikai egységet az idők folyamán, imigyen a SAS, KSK, GROM, SPETZ és más egyéb kommandós csapattal színesítve a bevetéseket.

HAGYOMÁNYTISZTELET

A legújabb rész, a Confrontation hű maradt az eredeti filozófiához, és továbbra sem a futkorászós öldöklésen van a hangsúly. Itt valóban csapatmunka van, meghatározott feladatokkal, a rambózásnak hamar golyófogás a vége. Ezért nem ajánlott olyanoknak, akik megszokták a halál utáni azonnali újraéledést és a pályán mérgezett egérként való rohángászást, akik képtelenek elviselni a realitást. Hogy mit jelent ez? A SOCOM-ban a halál az halál. Ha az első percben lőnek le, akkor megfigyelő módban maradsz és nézed tovább a többiek ügyködését a következő forduló megkezdéséig. Ez legalábbis az általános az ütközetekben, de természetesen lehet újjászületést is bekapcsolni, ha ez a kíváncsi – ám ekkor változhatnak a nyerési kondíciók.

Miután a játék komótosan feltette magát a merevlemezre (nem túl helyigényes, 2,7 GB elég neki), majd magára húzta a pár idegesítő hibát és fájó hiányosságát kijavító patch-et, már mehetünk is bevetésre.



M.A.G.

SOCOM-ot kitaláló és 2006-ig gondozó **Zipper PS3-ra nem a szériát viszi tovább, hanem egy Massive Action Game néven futó projektet dédelgetnek.**

minden bizonnyal eszesebb címen (a Global Assault a legesélyesebb) megjelenő programban 256 játékos csaphat össze modern, SOCOM-ot idéző katonai környezetben. Ejtőernyős bevetések, sokféle jármű, fejlődő karakterek, szőnyegbombázás; egyszóval minden lesz itt, amire csak vágyhat egy militárista játékos!

Természetesen elsőnek illik pár beállítást eszközölni, beállítani a régiókat, ami alapján a legközelebbi szerverhez csatlakozunk, és jól átnézegetni az irányítást, mert nem jó amiatt hamar elhalálozni, mert éppen a gombkiosztást tanulmányozod a sarok mögött guggolva. A Confrontationban alapvetően kétféle karakter van, akiket természetesen kinézetben és felszerelésben is lehet módosítani. Variálhatjuk a fejet, arcot, de ami fontosabb az a páncélzat és a fegyverkészlet. Ha nehéz cuccokat aggatunk emberünkre, akkor védettebb lesz, de értelemszerűen lomhább; a fegyvereket pedig elsődleges és másodlagos szinten, mindenféle kiegészítővel ellátva variálhatjuk, sőt zsebeinket sokféle járulékos cuccal is megtömhetjük, bár erre nem túl sok hely marad.

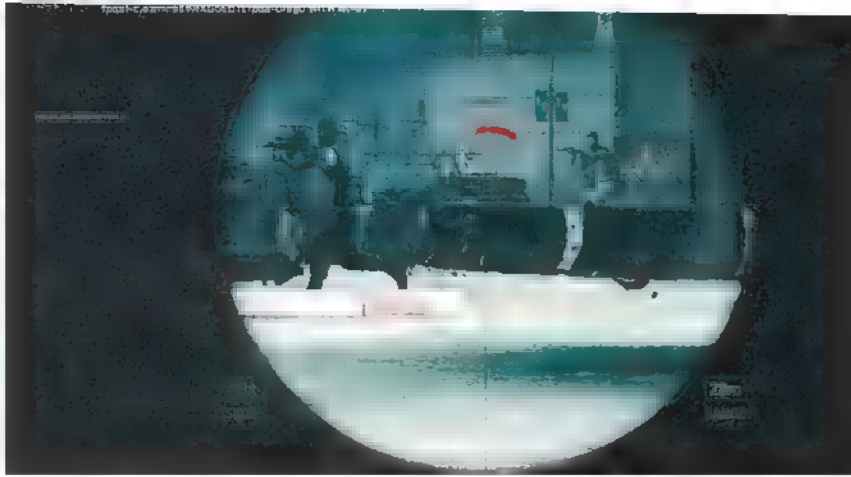
Az „erő” világos és sötét oldalát a kommandós és a zsoldos oldal jelzi, feladatuk pedig értelemszerűen ellentétes egymással. Természetesen lehet klánokat alapítani, illetve csatlakozni hozzájuk, meccseket létrehozni, vagy csak simán beugrani egybe pár ismeretlennel. Összeszokott csapatok persze létrehozhatnak zárt, meghívásos alapon történő harci cselekményt is, vagy invitálhatnak bárkit a barátlista alapján. Teljesítményünk szerint kapunk mindenféle díjazásokat, amik négy kategóriára oszlanak, így külön értékelve az öldöklési rátánkat, online töltött időnket, egyes fegyverekre lebontott hatékonyságunkat illetve a bajnokságokon elért helyezéseinket. Ezeket, illetve a klánharcok fordulóit érdemes feljegyezgetni a program naptárában is. A játékmódokat tekintve összesen hét lehetőség áll rendelkezésre:

LEHETŐSÉGEK

A legegyszerűbb a Suppression, ez végülis a klasszikusnak számító Team Deathmatch megfelelője. Ha nincs újraéledés bekapcsolva, akkor a túlélő csapat nyer, vagy az akinek több embere maradt talpon az idő

■ Ne dörgöld a szemed, nem az romlott el – ■ SOCOM tényleg így néz ki. Nem a legszebb játék PS3-on, na...





végén. Ennek egy variánsa az Elimination, a változás, hogy itt nem lehet feltámadást engedélyezni, ezért ■ ellenfél teljes megsemmisítése a cél. Némiképp összetettebb, így izgalmasabb a Breach (a kommandósoknak fel kell robbantaniuk egy célt a zsoldosok területén), a Control (öt területet kell elfoglalni és lehetőleg védeni is, mert az a csapat nyer, akinek az idő lejártával több kontrollpontja van) és ■ Escort (három igen fontos személyt kell élve átkísérni a két felvevőhelyig – és a három személyből kettőnek túl is kell élnie a mentést). Van még két, igazán taktikus játékmód is, az Extractionben ■ kommandósok feladata a három túszból legalább kettő kiszabadítása és a biztosított zónába való kísérése, a Demolitiont választva pedig először meg kell szerezniük egy robbanószert, majd azzal felrobbantani a kijelölt célt.

A Confrontation csak egy zárójeles melléklet a szériában, az igazi folytatás még várat magára

Mint látható, azért elég sok lehetőségünk van képességeink kipróbálására, bár aki járatos volt a régebbi SOCOM-epizódokban az nagyjából tudja, mire számíthat. Ám van, ami megváltozott: ez a járművek használata. Ami autó van ugyanis ■ pályán, az fedezéknek használatos tereptárgy. Nincs tank meg terpjáró, de még egy bicikli sem segíti munkánkat. Ez visszatérés a legelső SOCOM-hoz, no és mindenképpen erősíti a klasszikus kommandós hagyományt is, ahol nem keltünk feltűnést motorberregtetéssel. Ám a lehetőségeink sorát mindenképpen szűkíti, mondjuk ■ másik, hasonlóan csak online kipróbálható PS3-játékhoz, a Warhawkhoz képest. Valószínűleg csak a majdan kijövő „rendes” SOCOM alapjait

■ Bezoomolva csak egy nagyon szűk részt látjuk be ■ pályáknak, úgyhogy mesterlövészkedni csak nagyon védett helyszínről ajánlatos

rakták le, és hogy addig is legyen mivel tolniuk a gépet váltott rajongóknak, kiadtak egy ilyen egyszerűsített verziót belőle.

SOCOM 1.5

Mert azért a Confrontation nem teljes értékű program – grafikai téren sem –, azt be kell látni. Olyannyira nem, hogy jópár régebbi hadszíntér ismerős lehet, szóval még csak nem is valami vadonatúj dizájnnal állunk szemben. Ha már itt tartunk, azért felsorolom az alap pályákat. A Crossroads egy elhagyott, régvolt kormányzói rezi-

dencia és piactér köré épült, amihez large módban (ez a soklétszamos ütközetekhez készült kibővített helyszíneket jelenti) még jópár utca és házika is csatlakozik. Fallen néven egy impozáns ókori római rom körül zajlanak az események, jó pár alagúttal megspékelve. Nagy változatához kapunk egy hidat is, ami kiváló stratégiai pont lehet ■ hadműveletben. A Quarantine ■ neve szerint egy vírusos baleset miatt lezárt kutatóbázis, amihez opcionálisan külső rámparendszer jár. Kasbah a magaslati romváros, az erre jellemző lepusztultsággal, valamint ha nagyban játszunk rajta, jóféle őrtornyokkal, amik ■ mesterlövészek kiváló rejtékhelye lehet. Háború után feldúlt csatatér az Urban Wasteland, amiben a



Páncélosok

A páncélok hatékonyságával együtt csökken ■ sebességünk; vicces látni, ahogy ■ nehézpáncélosok cammognak a csatatéren. Egyelőre ez – normális ellenfelek ellen – használhatatlan taktika, csak megkönnyítjük ■ lomha kezdőkre vadászó profik dolgát.



rommá lőtt házak és az utcán elszórtan heverő autók adnak jó taktikai lehetőségeket. A Desert Glory titkos sivatagi kiképzőbázisa és a Frostfire olajfúró tornya helyhiány miatt nem tartalmaz bővítményt.

Végző soraimat a személyes értékelővel kéne zárni, de ■ most felemlés lesz. A SOCOM-filozófia önmagában jó, sokféle lehetőségünk van kipróbálni képességeinket a játékmódokban, a szerverek (most már) stabilan működnek, és jó ■ klánok versenyeztetése is. De mégis hiányzik ■ a plusz, amitől egy játék a hetes, tehát ■ „nem rossz, de azért nem is maradandó” szint fölé kúszik. Talán a gyász grafika és karakterválasztási lehetőségek hiánya a legnagyobb hátránya, mert másban kielégíti az intellektuálisabb öldöklésre vágyók igényeit. Megvan ennek is a létjogosultsága, csak azt nem szabad elfelejteni, hogy ez még nem az „igazi” PS3-as SOCOM, az a Zippernél továbbra is a legnagyobb titokban, MAG kódnéven készül. ■

■ Az ilyesfajta líbaros nyílt jellegű előrevonulás nem a legmegfelelőbb taktika ■ SOCOM-ok világában, így itt sem...



576

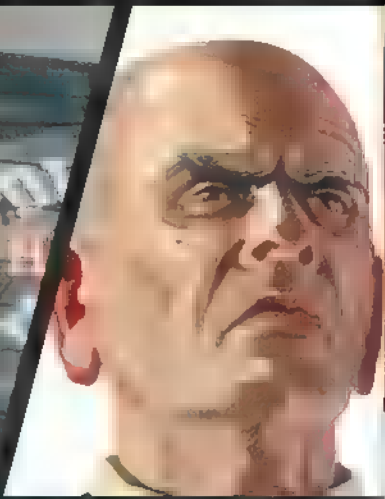
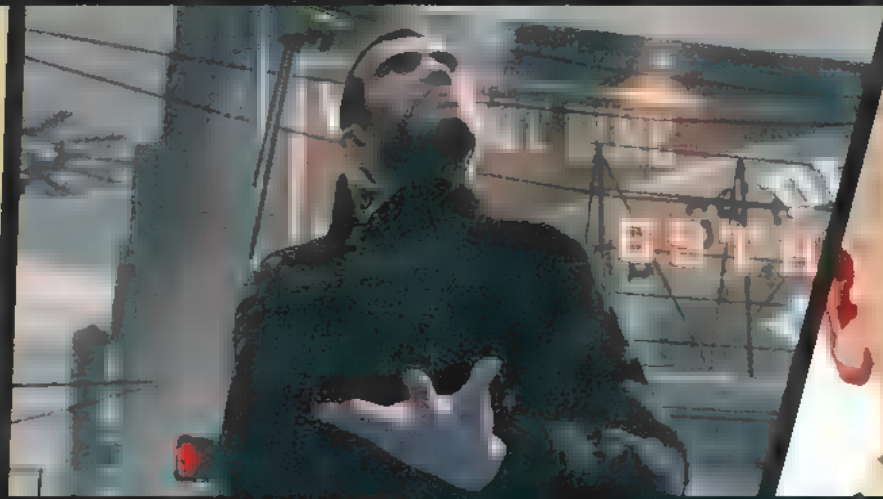
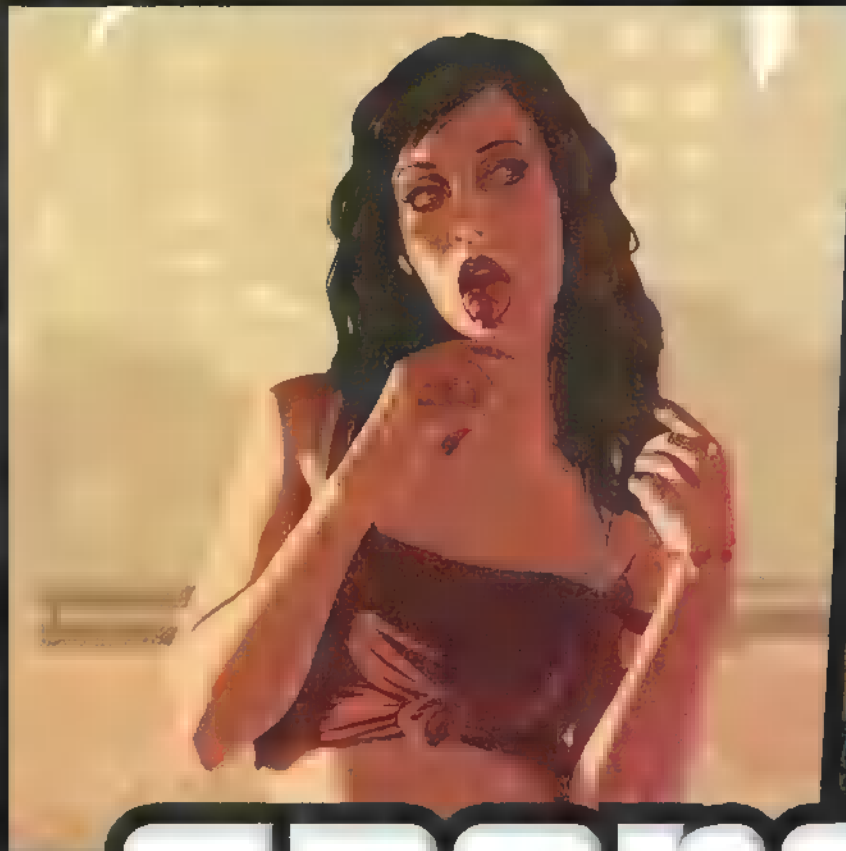
720p/1080i/1080p, dd 5.1

grafika	1	2	3	4	■
játszhatóság	■	■	■	■	■
szavatosság	■	■	■	■	■
zene/hang	■	■	■	■	■

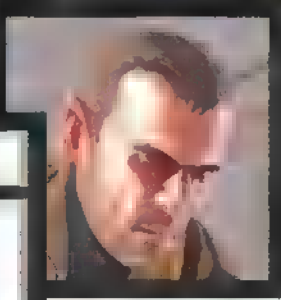
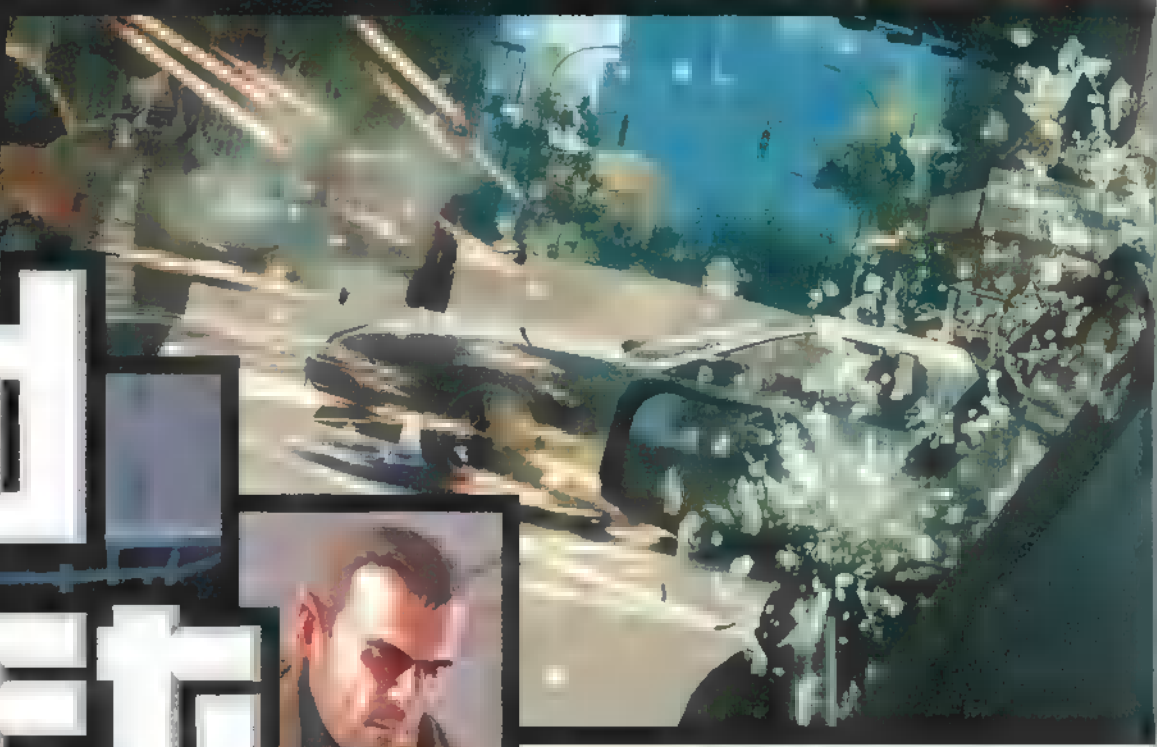
VELEMÉNY

A mai online harci játékok között ez lehet a sakk. Nem rohangászunk össze-vissza, hanem előbb gondolkozunk és csak utána nyomjuk előre a kontrollert. A következő rész azért jobb lesz.

7.0



grand theft auto IV



adatlap

kiadó **rockstar**
fejlesztő **rockstar north**
platform **pc**
megjelenés **dec. 03.**
multiplayer **2-32**

ALAPOZÓ Talán erről ■ játékról már hallottál... ■ tavasszal megjelent konzolos verziókból már tízmilliós eladásoknál tartanak, és ■ szokásokhoz híven, fél éves csúsztatással most megjelent ■ kibővített PC-s változat is. Fantasztikus – ha el tudod indítani...

Egy álom valóra vált, a PC-s játékos társadalom egy emberként üvöltött fel örömeiben, amikor hivatalossá vált; a GTA IV eljő ■ platformra is! De az álom beteljesedése kisvártatva rémálomba fordult át. Sorra jöttek a panaszos levelek, minden gamer oldalon elkezdtek izzani a GTA topikok; ez nem megy, ott fagyott ki, így nem indul... Ez első sorban a gépigény számlájára írható, mivel nem vicc, ha nincs két magos processzorod, Liberty City továbbra is csak álom marad, még ha amerikai is...

DADDY'S BACK, YOU BITCHES!

Ha viszont megvan a legalább két mag és az ehhez illeszkedő videokártya, akkor irány a lehetőségek városa, vár egy velejéig romlott világ, hogy új életet kezdj benne. Gondolom már senkinek sem jelent újdonságot ■ játék nagyszerűsége, így nyolc hónappal a konzolos premier után, hiszen akkor mindenki túlsordulásig szívhatta magába GTA IV-esszenciát a 10/10-es kritikákból, videókból vagy éppen a csapból, ha megnyitottuk. Kétségtelen, az év játékaról van szó szerintem – konzolon mindenképpen –, és összetehetjük a kezünket ott a billentyűzet előtt, hogy végül mégis megkaptuk a játékot ezekben ■ kegyvesztett időkben. Ha ezért megvolt ■ köszönet, akkor kulcsoljuk át imára ■ kezünket és mormoljunk el egy áldásért fohászkodó ígét, mert szükség lehet rá, méghozzá amiért manapság fejlesztők sem szívesen adják ki játékaikat PC-re: az optimalizálási, kompatibilitási nehézségek. A GTA IV-nek előszeretettel gyűlik meg ■ baja különböző rendszerekkel;

hol videokártyát nem úgy támogat, ahogy azt kellene, hol bizonyos frissítések hiányában fullad ■ bitek közé.

Én azon szerencsések közé tartozom, akinek nem volt az ég egy adta semmi problémája egy Core 2 Duo, GeForce 8800-as konfiggal ■ asztala alatt. Akinek viszont volt, az jobb esetben meg tudja oldani a legfrissebb videokártya driverek telepítésével, rosszabb esetben meg a hamarosan megjelenő hivatalos javítással. Sőt, mire ezt olvassátok, már minden bizonnyal meg is érkezett a portolást és az optimalizáltságot némileg gatyába rázó foltocska.

LIFE IS COMPLICATED...

A kellemetlenségek nem csak ■ gépigény-nél köszönnek vissza, hanem mikor először elindítanánk végre az asztalon megjelent, csábító GTA 4 ikont. Ácsi, el az egérrel! Tessék felpakolni a „Rockstar Games Social Club” nevű kis alkalmazást, ami közösségi rendszert hivatott kezelni. Aztán socialclub. rockstargames.com-on létre kell hozni egy regisztrációt, amihez meg hozzá kell kapcsolni ■ Games for Windows Live accountunkat (ide jó az Xbox Live azonosító is). Ha olyan sincs, akkor még nagyobb vödör ürülékbe kívánjuk a PC-s kiadást, mert lévén, hogy Magyarországon hivatalosan nincs Live, így „hivatalosan” nem is tudnánk a játékhoz szükséges regisztrációt összehozni – pedig nélküle nem tudunk menteni a játékban. Egyébként pedig megteszi például ■ képzeletbeli amerikai nagybácsi pontos és létező lakcíme. Ha már ilyenünk is van, akkor ■ Social Club-os accountunkhoz hozzá kell adni ■ Windows Live profilt és csak eztán mehet ■ móka. Majd' elfelejtet-





tem: akár Vista alatt, akár XP alatt futtatjuk a játékot, a legfrissebb szervizpakk meglepően is elengedhetetlen. Lehet a sors fintora, de még ezen sorok írása közben is éppen egy jóbarátomat istápolom a játék elindításáért folytatott hadjáratában.

Itt megjegyezném, hogy ■ konzolosok még a PC-s kiadásnál is előnyben vannak, hiszen az Xbox Live gamertag tökéletesen működik Games for Windows Live accountként és a PC-s verzió achievementjei is szépen hozzáadódnak a gamescore-hoz (külön a korábbiól, vagy akár 2000 pontot is ki lehet hozni a játékból).

Sajnos az egyszeri felhasználónak bizony meggyűlhet ■ baja ■ procedúrával, ami semmi esetre sem nevezhető pozitívumnak, viszont nemi segítséggel könnyen túljuthatunk az akadályokon és megkezdődhet egy egészen másfajta játékos élmény. Egyre hevesebben ver a szíved, elkezdte töltést – gondolod magadban: ha megint kifagy, apró cafatokra szaggatod a Liberty City térképet, beturmixolod egy kefirbe és felzabálod. Aztán megszólalnak a töltőképernyő alatt hallható zseniális szövegek. Megkönnyebbülsz; elindult! Innen már nem lehet gond, a Live is integet; minden OK. Bejön a menü, alpból igyekszik a program ■ konfigurációdhoz megfelelő grafikai beállításokat használni – de külön benchmark mód is van, amivel az FPS-mániások kitesztelhetik a finomhangolásaikat. Elindult a játék, ■ intróval húszadszorra sem tudok betelni: az arcjáték, a szinkron, ■ karakterek mind zseniálisak – mintha egy filmet néznék, csak ■ még azon is túlesz. Megnyílik a világ, nekiindulok felfedezni, de igazán újat nem tartogat az xboxos végigjátszások után, ám azért ■ egeres célzás adta lehetőségeket kiélvezem. Hirtelen elég furcsa érzés volt...

LIBERTY CITY... CRAZY PLACE, NIKO

Mondanom sem kell, megéri az összes szenvedés, ami a PC-s verzióval jár, hiszen ■ élmény garantált, nem zsákbamacskával van dolgunk. Az más kérdés, hogy az Xboxba csak behelyezted a lemezt és már indult is ■ játék, multival, mentéssel és káprázatos grafikával. Közben vége a barátommal folytatott



Áll a bál!

A rajongók mérge-
sek, a Rockstar hárít,
próbálják magya-
rázni ■ bizonyítvá-
nyukat és javítással
próbálják enyhíteni
a pórul járt rajon-
gók keserűségét.
Sok problémáról
valóban ■ ■ ■
ők
tehetnek, hanem ■
két konkurens grafi-
kuskártya kovácsai,
akik közül már az
Nvidia megjelent
■ GTA IV-hez való
driverfrissítéssel,
de az ATI-é is a
küszöbön van már.
Akiknél minden jól
megy, azok meg az
élsimítás opciójának
kihagyása miatt
panaszosak, ugyanis
ezt külön nem
állíthatjuk, hanem
■ felbontástól függ
■ funkció erőssége,
több más grafikai
effekttel együtt.
PC-s játékvilág,
de szeretünk!

■ Ha a játék már fut,
■ év egyik legna-
gyobb élményét adja,
PC-n is!

konferenciabeszélgetésnek, sikerült mindent belőni ■ játékokban és már nagyban üti a jardot valahol ■ 6-os és ■ 17-es utca sarkán, 31 másik online játékkal. Merthogy a PC-s verzió némi bővítést is kapott, megemelve a maximális játékosok számát 16-ról 32-re, sőt ígérték új multi-játékmódokat, de ez sajnos egyelőre megmaradt ígéretnek. Így is van 14 különféle opció, hogy elszórakozzunk, maffia vs. rend-

■ megfelelő helyre kell másolni ■ kívánt számokat.

Körülbelül ennyi fért bele ■ Games for Windows logóval ellátott, 2 DVD-s bolti kiadásba, ami önmagában nagyon igényesre sikerült. Többretegű, kihajtható, dombornyomott papírtokba bújtatták műanyagot, amit kinyitva egy magyar kézikönyvet, egy

Sajnos a portolás nem lett tökéletes és a játékkal
bizony sok telepítési és indítási gond van

őrség összecsapások, autótolvajkodás időre, rendes versenyek az összes vezethető járművel (tehát helikopterek és motorcsónakok is), külön coop-módban játszható minisztorik. A szerverkereső felület is „PC-sedett”, külön szűrési és listázási lehetőségekkel.

A másik remek pozitívum, hogy immáron hosszabb-rövidebb felvételeket készíthetünk a játékunkról, méghozzá visszamenőleg is, amiket egy remek belső videoszerkesztő rendszerrel vagdoshatjuk kedvünkre. Más kamerállásokkal tarkíthatjuk ■ videót, ■ rádióadók alatt hallható zeneszámokat vághatunk alá, mindenféle effektekkel turbózzhatjuk ■ látványt. Tehát igen korrekt filmeket lehet összehozni, amit aztán feltölthetünk és megoszthatunk a világgal – no ezt kezeli ■ macerás Social Club program. Csemegézhetünk mások alkotásai közül, értékelhetjük őket vice versa. További korszerűsítés, hogy saját zenéinket is viszonhallhatjuk az új Independence FM rádióállomáson, csupán

szintén magyar útikalauzt találunk Liberty City újoncainak, no meg egy nagy kihajtható térképet, Lola poszterrel a túloldalán. Vég-eredményben előnyei és hátrányai egyaránt akadnak ■ PC-s verzióknak, viszont a hatalmas gépigénnyel nem lehet mit kezdeni. Gépfejlesztés, vagy konzolvásárlás? Döntsetek, de ki ne hagyjátok! ■

576

P4 1.8 GHz dualcore, 1.5 GB RAM, 256 MB VRAM

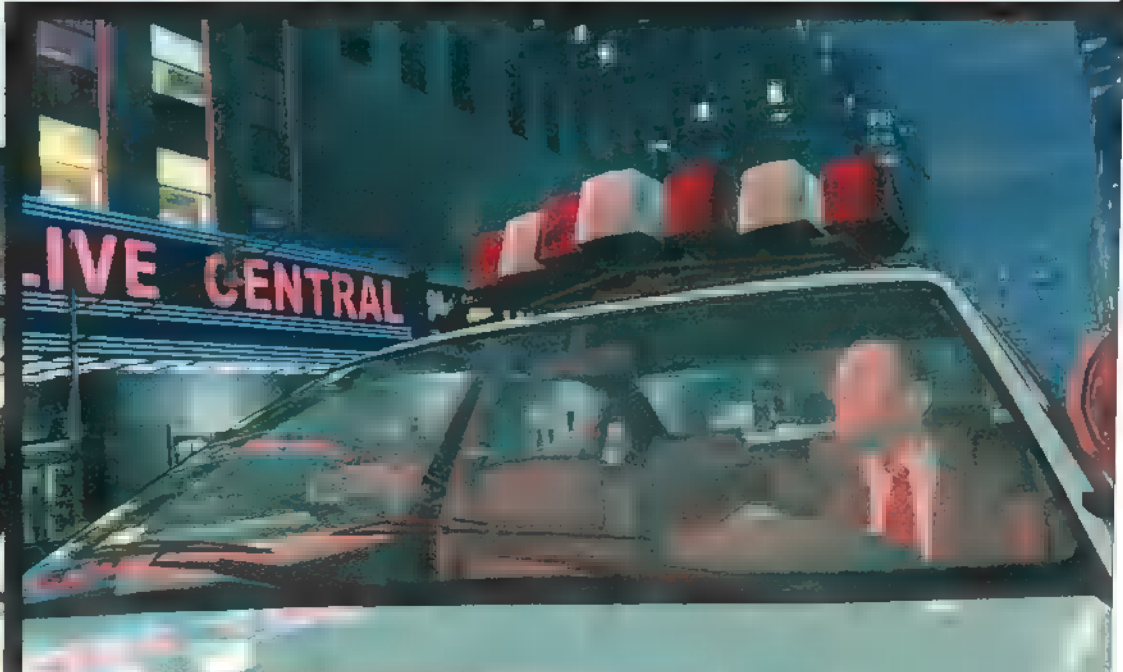
grafika	1	2	3	4	5
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Jelen esetben kellene ■ értékelő dobozba egy portolás jelző, azon elverném a port és ötből kettőt adnék az optimalizálatlanság és ■ telepítés utáni macerák okán, egyébként meg az év játéka, de ezt úgyis tudjátok!

Grand Theft Auto IV

9.1



Perzsia új hercegéről két dolgot kell tudni: nem perzsa ■ nem herceg. A játék viszont egy mágikus kaland, egy akció-platform köntösbe öltött varázslatos mese!

adatlap

kiadó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft montreal**
platform **ps3, pc, x360**
megjelenés **dec. 05.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat (pc)**



ezdetben vala ■ fény: az életet adó, ■ tápláló. Létrejött ■ föld, az égbolt és a tengerek. Megjelent az élet, az eget madarak tölték be, a réteket, hegyeket állatok uralják, ■ növekedést az Élet fája táplálja. Ám egy nap megjelené a gonosz, a Romlás. A sötétség pedig összegyűjté erejét és lesújta reájuk teljes haragjával, hogy megtudják, az ■ neve ■ Úr, aki könyörtelen és nem ismer bocsánatot. Harcolák ők vele generációkon át mígnem győzedelmeskedék. Évszázadok telék el, de a gonosz írmagja nem tűnik el. A sötétség és ■ Romlás erősödék, míg egy nap újból fel nem támadá – ■ ítélet napja eljövend. Örvendjete?

MERT ■ EGY IGAZI MÁRTÍR

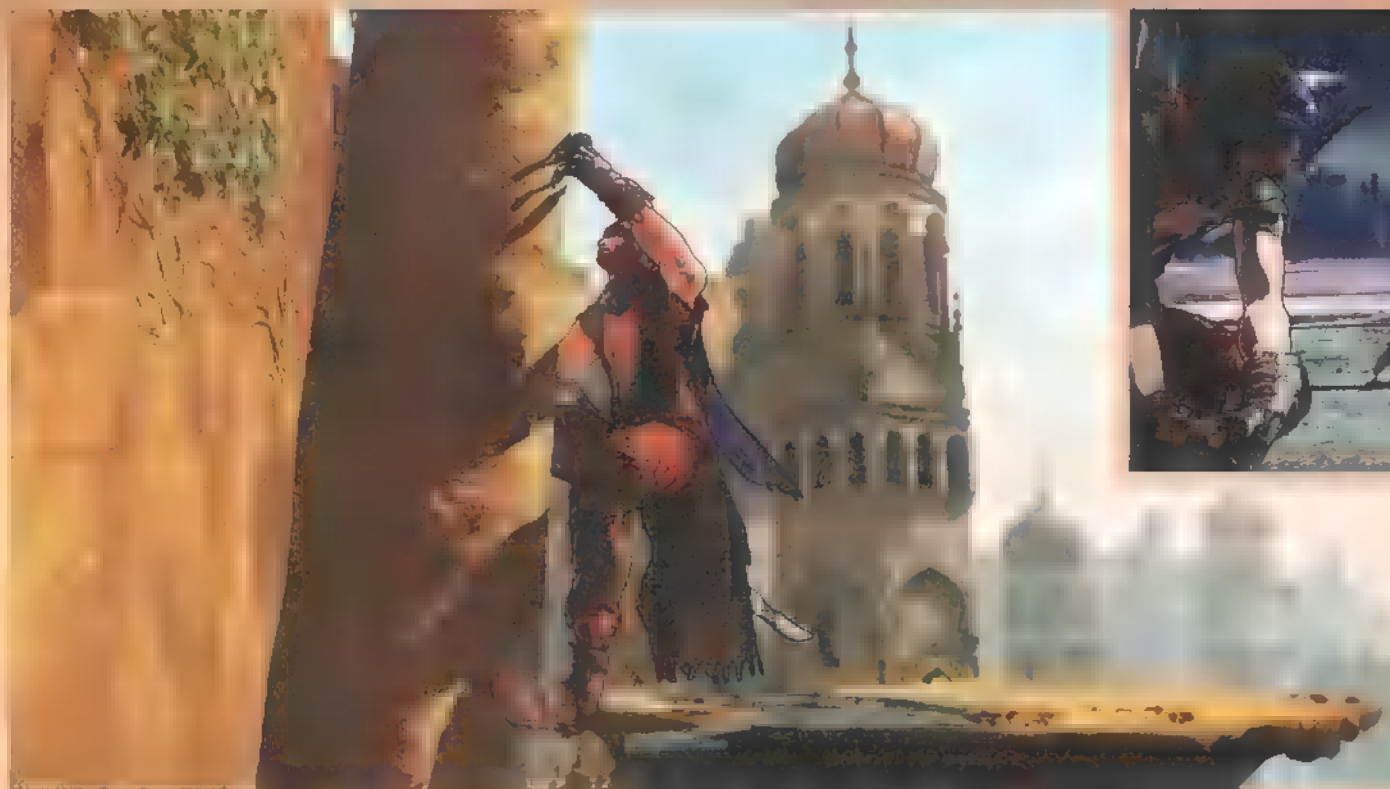
Ha útközben elveszítesz pár aranyérmét elmondhatod, hogy nem indult jól ■ napod.

Ha még homokviharba is kerülsz, akkor kifejezetten rossz hangulatod lehet. Na de mit csinálsz akkor, ha

minden összejön és egy nagy sivatagi orkán alatt elhagyod ■ mindenhonnt összelopott arannyal rendesen megrakott szamarad, eltévedsz, rövid időn belül emberablással gyanúsítanak meg, meg akarnak ölni, aztán hogy ne unatkozz még az apokalipszissal is szembe kell nézned?

Természetesen elsűtsz pár szalonképtelen, vagy a helyzet komolyságához egyáltalán nem illő poént, kéjes utalásokat teszel a női főhősnő megdöntésére, plusz ha úgy adódik, arconcsapod jól, akit csak kell. Mert az új herceg ilyen: nincs királysága, nincs vagyona, nincs nője és még a szamara is elveszett. Maximum csak a tolvajok hercege lehet, ott viszont fényes karriert futhat be. A Prince of Persia mindig is képes volt megújulni, a kora kilencvenes évek játékvilágát önmagában meghatározó klasszikus 2003-ban nem csak ■ Ubisoft, de saját

PRINCE of PERSIA



pályáját is sztratoszférába lövellte, létrehozva az előző generáció talán legjobban sikerült trilógiáját. Jordan Mechner ugyan már nincs a fedélzeten és azóta már sikerült platformot is váltani, de a PoP még mindig a színen van, újult erővel próbálva meg ismét a váltást. Méghozzá nem kis sikerrel.

Az új Prince of Persia ugyanis – szögezzük le előre – jó. Nem egyszerűen remek, hanem

aki valamilyen misztikus okból inkább a sötétséggel flörtölne. Ám ekkor betoppan valaki, aki alaposan felbolygatja a dolgokat – mi.

SZÖRNYEK KERINGŐJE

A Prince of Persia szakít, nem csak az általa korábban lefektetett szabályok egy kisebb részével, de azzal a bevált koncepcióval is, miszerint a főhős mellé társnak maximum

KOSZTÜM-PRÓBA

A Ubisoft ■ hosszú szavatosságot is biztosítani kívánja: nem csak a történet előtt játszódó epizódot vásárolhatsz majd XBL-en és PSN-en, de ingyenes ruhákat is elérhetsz, melyek átformálják Perzsia hercegét. Az



Altair-kosztümhöz elég csupán az Ubisoft honlapján regisztrálnod, a további kiegészítők (például Jade öltö-zete ■ BGE-ből!) jó játékteljesítménnyel nyithatóak meg.

világot az érzelmekkel. Elikar mindig mögöt-
ted lesz, ugyanazokat ■ akadályokat küzd-
le mint te, de sosem áll majd az utadba:
ha egy pallón rostokoltok akkor látványos
megkapaszkodással cserélhettek helyet, ha
egy falon csimpaszkodtok, akkor diszkrétan
átkarolja a nyakad és beléd csimpaszkodik,
de sosem lassítja le ■ mozgásod, sosem
lesz idegesítő és sosem kell pesztrálgat-
nod. Jelenléte erősebb, mint a hasonló
paraméterekkel bíró Half-Life 2-es Alyxé,
szerepköre pedig bővebb és fontosabb
– Elikar maga az oldalborda, ■ dresszing a
salátán, a hú társ, aki mindig ott van, mikor
szükség van rá.

És lesz is, nem kevésszer – pedig a herceg
cseppet sem gyámoltalan. Akrobatikus,
izmos, agilis. Nem csak kisebb szakadé-
kokat képes egy szökelléssel áthidalni,
de adott esetben falakon fut, póznákról
ugrál, ■ gravitációt meghazudtolva csinál
bukfencet fejjel lefelé több tíz méter

magasban, megkapaszkodik
a növényzetben, rudakon
lengedezik, nagyobb magas-
ságokból, teljesen függőleges
felületekről pedig fémkesztyű-
jét használva csúszik le szép
komótosan. A Prince of Persia

nem váltott stílust, alapjáraton továbbra is
platformjáték, de ■ eddigi alapanyag triót
a végletekig lehámozva és a lehető legjob-
ban leegyszerűsítve kezeli, a sebességet és
nem ■ útkeresést helyezve előtérbe. A PoP
gyors: ha tudod, hogy mit kell csinálnod,
ha tudod, hogy merre kell menned akkor
megvalósíthatod azt, amiről ■ Mirror's Edge

A korábbi ■ csak toltott h ■ központúsága elvált,
itt az új területek meghódítása a legfőbb kihívás!

egyesen mámorítóan parádés, amely már
most, a megjelenése utáni napokban
bátran elkönnyvelhető mint „a játék amit
■ konzolvásárlásod mellé kell csapnod”.
Nem forradalmi, nem írja újra ■ játéktör-
ténelmet és nem is forgatja vissza az idő
kereket, viszont megadja azt a vérfrissítést ■
szériának, amit három, kvázi egy kaptafára
készült epizód után meg kellett kapnia.

Ilyen nagy újdonság már maga ■ történet
is, a Prince of Persia az arab mitológiá-
tól eltávolodva inkább ■ Shadow of the
Colossusból, az ICO-ból és más, inkább
távol-, mint közelkeleties mondavilágból
merít, hozzácsapva körítésként egy kis
könnyed pajkosságot, ami lényegében
magának ■ hercegnek felel meg, aki bohó
karakterével színesíti az egyáltalán nem
vidám eseményláncolatot. A PoP világát
ugyanis a totális pusztulás fenyegeti: az
évszázadok óta rabigái alatt nyögő sötét
istenség, Ahriman egy balul elsült és csak
a történet végéfé megértett cselekedet
következtének hála kiszabadul és rögtön
el is indítja a Romlást, nem csak az Élet
fáját pusztítva el, de sötétség alá vonva
Elikar hercegnő teljes birodalmát is. A
dolgát bonyolítja, hogy Elikar, az egyetlen
személyt, aki meg tudná állítani a Romlást,
bőszén üldözik, méghozzá a kedves papa,

csak egy bábfigura szerződhet – Elikar
viszont cseppet sem az. A mámorítóan
gyönyörű, magát csak ■ legszélsőségesebb
esetben törekénynek mutató hercegnő
nem csak a történet, de a játékmenet
szerves részét is képezi. A herceg ugyanis
egyedül nem boldogulna: igen, képes fala-
kon futni és nagy távolságokat egy ugrással
átszelni, de az áthidalhatatlannak hitt
akadályokat csak és kizárólag Elikar segítsé-
gével, együttes erővel képes legyűrni. Elikar
segítő jobbával növelhető az ugrás távol-
sága, Elikar gyógyító erejével tüntethető el
■ Romlás, Elikar az, aki egybefonja a fiktív

■ Az Elikar mágia-
jával végbemenő
megtisztulási folya-
mat varázslatosan
szép látvány!



az esetek többségében csak álmodozott – szélesebben, bármiféle megtorpanás nélkül száguldozhatsz előre, akár percekig is. Láttál már összefüggő parkour videókat? Ez pont olyan, csak itt ■ mozdulatokat te irányítod, a játszótér pedig nem a városok betontengere, hanem egy mesébe illő nagy világ, tele csöppet sem barátságos szörnyekkel.

Egész pontosan pár darabbal, ■ harcra talán túlságosan is alapozó The Two Thrones után az új PoP nagyságrendekkel lejjebb csavarja ■ adrenalinszintet, újraértelmezve ■ herceg kaszabolását. Az előző trilógiában átlagosan negyedóránként voltál kénytelen szétcsapni 3-4 ellenfelet, ■ szám

■ A sivatag közepén álló templom rejti a Fény Fáját – és ezúttal ez a központja utazásunknak

nem szorítja a háttérbe ■ taktikázást, sőt, rákényszerít: Erika nem csak a környező világot képes megtisztítani ■ Romlástól, de képes rövid ideig bárkiről lehámozni is azt, ablakot nyitva a hercegnek egy kisebb kardcsapásra. Támadási formából három plusz egy darab van: a herceg nem csak a pengéjét forgathatja, de nagyon közelről ■ kesztyűjét használva bárkit a levegőbe

Noha a változatosság hiányát fenyleg fel lehet róni neki, a mesés hangulat bőven kárpótol a játékelemek ismétlődéséért...

most inkább 30-40 percre módosul. Az új filozófia szerint elsősorban felfedezel és csak másodsorban harcolsz; akkor is úgy, mintha minden egyes küzdelmen az életed múlna. Ellenfélbe ritkán botlasz, akkor is maximum egybe: az arényszerű kis terepen nem egy kisebb sereget kell lecsapnod, így nem érzed majd magad szuperhősnek és mindent letaroló kardbajnoknak. Ha karpárba kerül ■ sor, akkor kénytelen leszel az eszed is használni, a PoP nemhogy

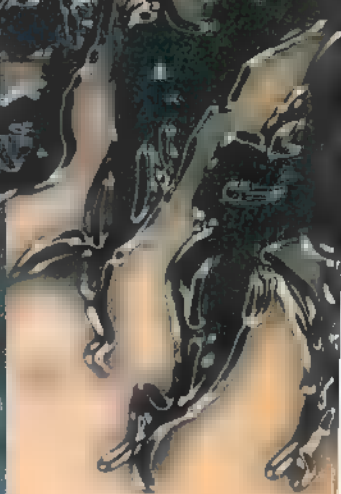
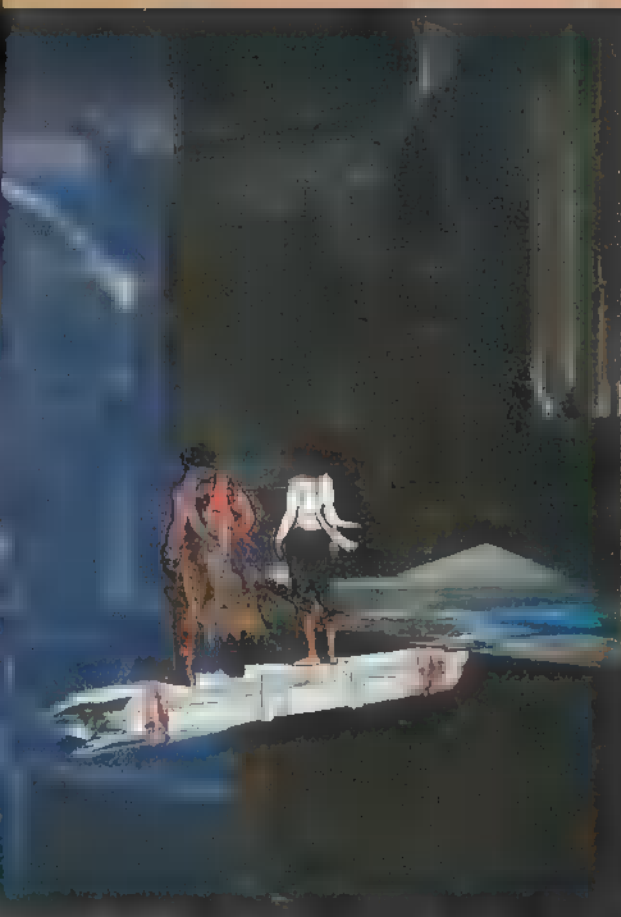
emel, emellett acélos vadjával akrobatikus mozdulatokat is kivitelezhet (remekül bárki háta mögé kerülve így), jobb esetben pedig Elikát is bevetheti. Erika a nagyjából 15 órás játékidő alatt mindvégig egyetlen gombra szorítkozik, ez nem csak ■ dupla ugrás kiindulópontjának felel meg, de ■ harcban ■ kisasszony támadási ciklusát is elindítja, feltéve, ha az ellenfél épp nem a morcos fázisban van, amikor ■ mágia nem hat rá. A rendszer első látásra egyszerű és könnyen átlátható, ám a tíz percig nyúló csatározás alatt azért felmerül, hogy nem lehetne ezt egyszerűbben, nagyobb sebzést kiváltó támadásokkal? De bizony lehet, a Prince of

Persia nem feledkezik el ■ trilógia remekbeszabott kombóiról; sőt, a három plusz egy gombbal olyan láncok indíthatók el, melyek hosszú-hosszú másodpercekig pofozzák ■ szerencsétlent, annak életerejét nagyon hathatósan apasztva. Hogy néz ki egy kombó? Példa: a herceg lendületet ad Elikának, aki előrerugaszkodva bead egy pofont, amit főhősünk folytat egy kardcsapással, egy levegőbe dobással, miközben Erika ismét teljes lendülettel csap oda – ezt tessék megszorozni kettővel és nagyjából elképzelhető az a dinamika és filmszerűség, amelyet a PoP csatározások szintjén elképzel.

Elképzel, de nem valósít meg teljesen jól, hiába ■ rettenetesen kevés, ■ egész játék során jó két tucatot számláló összecsapás, ha mind egy kaptafára készül. A mindössze két támadó fázist nagyon nem jól kidolgozott gombnyomkodós QTE-részek színesítenék, de azokból is annyira kevés van, hogy már rövidtávon kifulladás és inkább frusztráló és szükségtelen jelenetként maradnak meg az ember emlékezetében. Főleg úgy, hogy a fentiek nem csak a síma, de a nagyobb volumenű – értsd: főellenfelek ellen vívott – küzdelmekre is vonatkoznak. Amiből sok

MERRE JÁRSZ, MECHNER?

A sorozatot a nyolcvanas évek végén megálmodó Jordan Mechner manapság igen elfoglalt ember: a Warrior Within óta eltávolodott a játékipartól és mostanság inkább Hollywooddal szemeztet. A többszörös díjnyertes dokumentumfilmje után az elmúlt években ■ Disney birodalommal kötött szoros barátságot, a jelenleg is forgatás alatt álló Prince of Persia film forgatókönyvét készítve el és egyúttal felügyelve ■ 2010-ben mozikba kerülő adaptáció minden egyes mozzanatát.



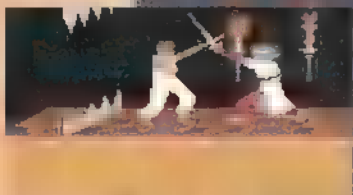
lesz, ■ PoP négy nagyobb szörnyelláját nem csak egyszer, hanem rögtön ötször kell leverni. Nem ugyanott, de pontosan ugyanúgy, azokat ■ kombókat használva és azokkal ■ kihívásokkal megbirkózva, melyek az előző sok alkalommal is már a terítéken voltak. Megszokható? Mivel más lehetőség nincs, igen, de semmiképp sem támogatandó, főleg nem úgy, ahogy ■ PoP csinálja: kihívás nélkül. A PoP nem csak ■ nehézségi szint, de a halál fogalmát sem ismeri. Épp elnyisszantaná valaki a torkodat? Semmi probléma, Elika mágikus erejét bevetve véd meg (az ellenfél HP-jének visszatöltése árán). Elbaltázol egy nagyobb ugrást? Ne aggódj, Elika még zuhanás közben visszahúzza az utolsó vízszintes felületre. Az Ubisoft merészet lép előre, hiszen nem csak ■ irányítást egyszerűsíti le, de a halál kiiktatásával azt is szavatolja, hogy mindenki végigküzdje magát a záró képsorokig. Jó ötlet ez? Azt mindenki döntse el maga, üzleti szempontból teljesen érthető és ■ alkotó maga is jobban érzi magát, ha ■ lehető legnagyobb közönséget tudja megszólítani, de mindenképp egy olyan megoldás, amely ■ jövőben még számos vitához vezethet. Viszont működik és sokszor bizony hasznos, elbaltázható ugrásból ugyanis rengeteg van, a Prince of Persia pályatervezője néha ugyan könyörtelen, de minden bizonnyal egy zseni. Nem csak hogy nem hermetikusan lezárt területeket álmodott meg, de egy olyan összefüggő világot, melyet felfedezni csak sokadik nekifutásra lehet.

HÖSGYÁR

Az előző generációs trilógia a totális linearitásban látta ■ járható utat, az új Prince of Persia viszont igazodik az újgenerációs szabványokhoz és lép egy nagyot, egyenesen a (majdnem) szabadon bejárható nagy, nyitott világ felé. Ahriman ideiglenes birodalma hatalmas, négy nagyobb területből



Hercegi generáció
Az új Prince of Persia a harmadik negyedik Lássuk a



Az új Prince of Persia a harmadik negyedik Lássuk a



Az új Prince of Persia a harmadik negyedik Lássuk a



Az új Prince of Persia a harmadik negyedik Lássuk a

áll, melyek kisebb szakaszokra oszlanak, ■ egészet pedig az Élet Fáját körbeölelő Templom fogja közre – a helyszínek között elméletben szabadon mászkálhatsz, így te döntöd el, hogy mikor és merre haladsz és hogy ■ történet nagyobb fordulópontjait milyen sorrendben ismernéd meg. Am ahhoz, hogy ez a gyakorlatban is működjön, Elikának fejlődnie kell, összesen négy alkalommal. Az alapötlet zseniális és egyszerű, a teljesen korrupt területek sötét tónusú és nagyon barátságtalan világát azok megtisztítása után felváltja eredeti, színekben és boldogságban, virágokban és pillangókban gazdag állapota – vagyis az egész világot tulajdonképpen két teljesen eltérő oldaláról ismerheted meg. A kisebb területeket felszabadítani nem nehéz, elég csak megtalálni az utolsó steril és még élő, lélegző pontot, azt Elika erejével átfórnálni és kiszélesíteni. Ha sikerül, haladhatsz tovább, az egész területet pedig az azt uraló főellenség elpáholásával szerezheted vissza – aztán fedezheted fel az immáron romlásmentes állapotát, begyűjtve a hátramaradt fénygömböket, de pontosan ugyanazokat az akrobatikus mozdulatokat használva végig, mint a kezdetektől.

De a szabad közlekedést több akadály is gátolja: nem csak ■ Romlás, de az áthidalhatatlan távolságok, szakadékok és csapdák is. Amikből lesz bőven – és itt jön képbe megint Elika. A falakon ugyanis nagy – és egyelőre nem pulzáló – táblák vannak elszórva, melyet aktiválni kell ■ négy képesség valamelyikével, értelemszerűen minden skillhez egy adott szín és táblafajta tartozik. Hogy melyik kis területhez melyik is szükséges, arról ■ térkép bárhol és bármikor tájékoztatást ad, a döntés pedig teljes egészében rajtad áll – arra mész és olyan irányba fejlődsz, ahogy csak akarsz, hisz előbb vagy utóbb úgyis kénytelen leszel minden szintre beruházni. Mik is lehetnek ezek? A zöld táblákkal függőleges felületeken futhatsz, több emeletnyi tornyokat mászva meg így percek alatt, elképesztő sebességgel futva és akadályokat kerülgetve. A kék és a vörös képesség 25-30 méteres ugrásokkal kamatoztatja ■ páros kelléktárát, míg a sárgával repülhetsz; no nem szabadon, hanem kötött pályán, de ■ látvány még így is lélegzetelállító.

Bár abban annyira nem lesz idő gyönyörködni, ■ checkpoint rendszer ugyanis az

ilyen nagyobb és minden képességet felölelő ugrándozásokkor hajlamos nem rendeltetésszerűen működni: ha nem érintesz vízszintes felületet (ahová ugye Elika visszaránt halál esetén) akkor akár komplett két-három perces részeket is kezdhetsz előlről, akár több alkalommal is. Ilyen incidensből szerencsére kevés van, ezért pedig kárpótól az a hihetetlen dinamikájú ugrándozás, amely tényleg olyan, mintha egy mesekönyv lapjairól mászott volna le. Az adrenalinfűtötte száguldást mindössze két alkalom szakítja meg – ■ Prince of Persia a logikai feladványokat szinte teljesen elfelejti, amikor pedig beveti, rosszul teszi. Nem csak nem ad támpontot, de megtöri ■ dinamikát is, sajnálatos módon.

Hibákból viszont ennyi – a Prince of Persia minden szempontból kristálytiszt, ■ lehető legtávolabbi csiszolt gyémánt, amely nem csak utánozhatatlan hangulattal bír, de egy olyan látványvilágot is megálmodott, mely által toronymagasan 2008 és jelen generáció leggyönyörűbb meséjeként könyvelhető el. A vízfestékre emlékeztető technika bámulatos könnyedséggel ábrázol több száz méter magasan lebegő ballonokat, égbe nyúló tornyokat, hatalmas erődöket. A Prince of Persiát látni és átélni kell, mert egy olyan élmény, mely ritkán tűnik fel a horizonton. A Prince of Persia nem forradalmi, nem újít annyit, mint ■ előző generációs trilógia tette, nem változtat ■ szabályokon és nem mer vagy nem tud akkorát álmodni, ami ■ reneszánszhoz kéne. Amit viszont tud, azt tökéletesen teszi, olyan magasságokba emelve Elika és ■ Herceg kalandját, melyet egyesek csak úgy hívnak: örökkévalóság. ■

Technikai adatok				
	720p/1080i, dd 5.1			
grafika	1 2 3 4 5			
játszhatóság	1 2 3 4 5			
szavatosság	1 2 3 4 5			
zene/hang	1 2 3 4 5			
VELEMÉNY				
Az új Prince of Persia nem hoz olyan forradalmi változásokat, mint az előző trilógia, de pazar stílusával a jelen konzolgeneráció legművészebb játéka, méltó lezárása a 2008-as dőmpingnek!				
W				9.0

Quantum of Solace

ALAPOZÓ Az EA után most az Activision veszi át a különleges ügynökök stafétáját, és ebben már az új Bond, Daniel Craig feszít. A Quantum of Solace FPS, de a fedezék-rendszernek köszönhetően külső kamerával is sokszor találkozunk benne.

kiadó **activision**
fejlesztő **treyarch**
platform **ps3, x360, pc**
megjelenés **nov. 4.**
multiplayer **2-12**

8 Bond, James Bond... mutatkozik be ■ jól szituált úriember, aki sorra oldja meg a világ épségét veszélyeztető ügyeket, miközben olyan eszközöket és fegyvereket vet be a siker érdekében, amelyeket egy átlagember még csak el sem tud képzelni (plusz ugyanilyen kaliberű nőket dönt meg sorra). A hatvanas évek elejétől aktív titkos ügynök, akit már rengeteg világsztár képviselt a filmvászonon, ma is töretlen népszerűségnek örvend. Korosztályom számára legendának bizonyult

Szép volt, jó volt, és bár én valahogy ■ felnőtté válás során kiszabadultam ■ sorozatot jellemző erős kötelékek alól, a címszereplő újabb és modernebb eszközöket bemutató kalandjaira még mindig milliók kíváncsiak. Ez természetesen alapot ad ■ játékfejlesztőknek is, hogy vastagítsák az amúgy is dagadó pénztárcát, ami a licencnek köszönhető. Elmondható az is, hogy ■ eleddig ■ EA bábáskodásával készült széria be is váltotta a reményeket,

avagy ■ fastfood mintájára összetakolt élményt nyújtva megfelelő szórakoztatási faktorrall

A szerény kim senkit ne tévesszen meg: a Quantum of Solace valóban két Bond-filmet dolgoz fel.

a nyolcvanas években, amikor ■ videók és azokhoz tartozó narrátoros vagy eredeti nyelvű kazetták ellepték ■ országot – mindenki ■ bőrébe bújt volna, hogy ■ akkoriban még gyakran felbukkanó ledér és alulöltözött csábítók ■ kegyeinket keressék, miközben gyönyörű sportkocsikban száguldozva rúgjuk szét ■ gaz terroristák/kommunisták/nácik seggét.

bírt a vásárlók számára, ezzel is öregítve hősünk hírnevét. Persze sokan (köztük én is) és sok helyen kifejezték már nemtetszésüket az elektronikus arcok tucatgyártásának kapcsán, ám mindez két okból kifolyólag sem lényeges ezúttal. Az első: most nem ez a téma, amit amúgy már unok... ■ van, nem kell ugyanazt szeretnie mindenkinek. A második: ezúttal nem az EA a felelős a legfrissebb adaptáció (A Quantum csendje november óta megtekinthető a mozikban) elkészítéséért, hanem az Activision, miközben ■ CoD motorja duruzsol ■ program alatt. Jól hangzik, örülnünk kell? Ezt még eldöntjük, addig nézzük az információkat.

HIBRID LÖVÖLDE ÉS AKCIÓORGIA

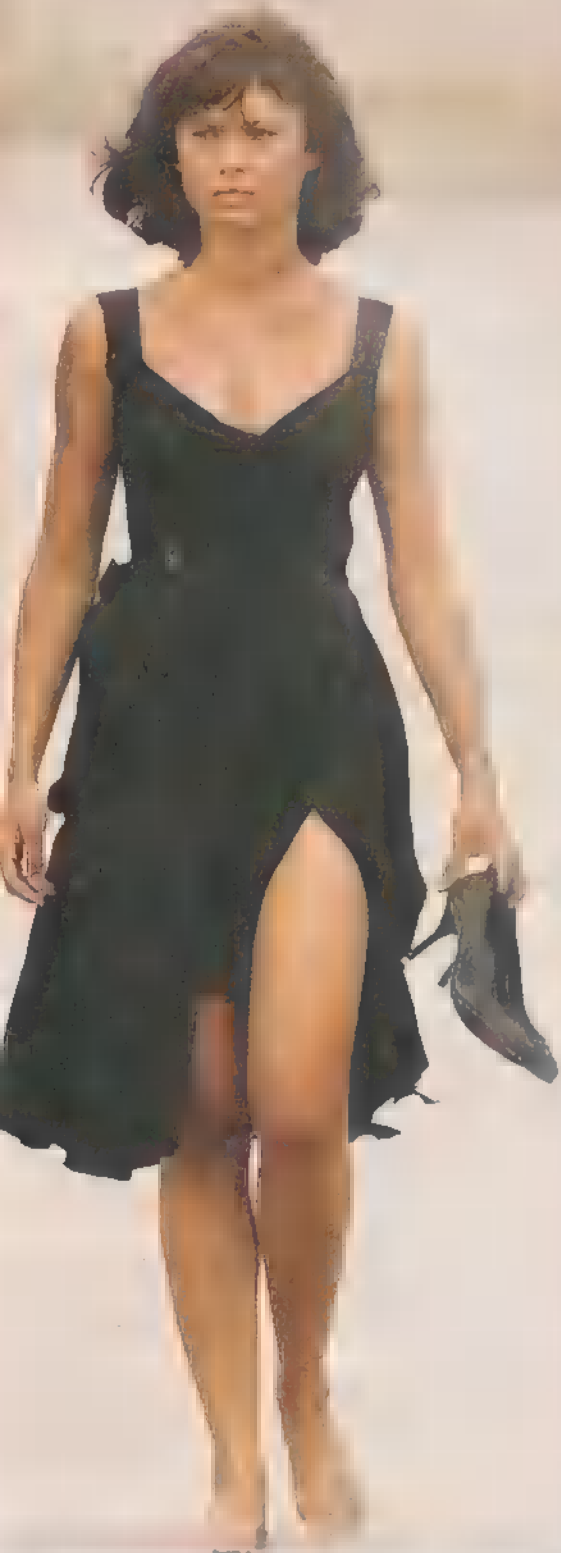
Hangulatos a kezdés, annyi szent. Egy hatalmas villánál – a Casino Royal film vége után percekkel – hullunk bele ■ sűrűjébe, amikor a célszemély likvidálása ■ cél, no persze addig még jó néhány testőrön kell keresztülverekednünk magunkat. A nézet FPS, azonban a célnak megfelelő tereptárgyak közelében

fedezékbe húzódhatunk, és ezen megmozdulásunk automatikusan vonja maga után a külső nézetbe való váltást, avagy ez egy ilyen hibrid, ami ha nem is kifejezetten formabontó, vagy unikum, legalább jól működik. És valóban. Haladunk előre, lelövünk pár alakot, majd mikor

több támadó is feltűnik, gyorsan bevágjuk magunkat egy sarokba, és onnan kikémlelve gyilkoljuk le a maradékot... rosszabb esetben ők intéznek el minket, és olyankor jön a megszokott 007-es bekezdésnél látható „csőlátás” és zene, ám ezúttal ■ középpontban nem mi állunk majd, hanem az, aki véget vetett életünknek.

A nézeteket kipipálva elmélkedhetnénk a mozgásról, ami már az első pillanatokban is észrevehetően jól működik. A Legendary kimondhatatlanul nehézkes és körülményes mozgáshoz képest hősünk olajozottan reagál, avagy a fordulással és helyezkedéssel semmi gond nincs, sőt ■ későbbi közelharcok és „ügyességi feladatok” esetében sem fogunk feleslegesen anyázni, és kellő tisztelettel megemlékezni ■ mozgáskoordinátor egyéb felmenőiről. A grafika nem rossz, néhol kifejezetten szépnek és részletesnek tűnik, de azért nem állat leejtős, csak mutató. Mivel még csak az első pályáról van szó, felesleges lenne belemenni ■ fegyverek felsorolásába, ■ akciók milyenségébe – ez csak egy intro, annak pedig megfelelő. Jön a megérdemelt győzelem, majd a megszokott, zenés-tripes főcím. Gratulálok, az első küldetés megoldva, nem vagy menthetetlen.





PÁR ÓRA ALATT ■ FÖLD KÖRÜL

A video alatt megkezdett gyors vacsora, esetleg feszültségtelenítő szex befejezése után mehetünk a csizmába, avagy a pizzák, zombifilmek és giallók hazájába. Olaszország eleinte nem sok érdekességet nyújt, vannak csatornák és például csatornák, meg esetleg denevérek, de később kijutunk egy piacra is, ahol jó móka szétlőni a dinnyéket (ha már egyszer megenni nem lehet), mással meg ezt úgysem lehet eljátszani, ■ digók ugyanis előre gondoltak az ügynöki akciók eredményeire, ezért golyóálló ablakokat és berendezéseket, tereptárgyakat helyeztek mindenhova – hiába, mindig is tudtam, hogy az olaszok nagyon agyas népség.

Miután a háztetőkön túlverekedtük magunkat, még vár ránk egy átalakítás alatt álló nagy templom is, ahol láthatjuk, hogy a fejlesztők azért csak odafigyeltek a részletekre, mivel itt-ott vakoló eszközöket találunk, és úgy egyébként is, minden a helyén van. Kilőhetjük ■ hatalmas harangot, de ezen kívül is vannak tipikus Bondos akciók: a megfelelő helyen a megfelelő eszközt kilőve hatalmas robbanásokat eszközölhetünk halálosztás címén, illetve vannak kábító és megzavaró fegyverhelyettesítők is. Eddigre azt is megtudjuk, hogy közelharcnál – ahogy a kódos ajtók



kinyitásánál is – csak annyi a feladatunk, hogy a megfelelő időben lenyomjuk ■ megfelelő gombot (a kódoknál később annival bonyolítják ■ helyzetünket, hogy fals irányokat is megadnak, de ■ szemfülesek ■ nem fogja megzavarni, maximum, ha színvakságban szenvednek)... mint mondjuk a Bourne-játéknál, amelyből ■ osztott kamerás nézetek is visszaköszönnék.

Később ellátogatunk Ausztriába, ahol a biztonsági kamerák keresztüzében lopkodhatunk, később mesterlövészkedhetünk is egy picit, majd megismerjük az egyensúlyozós technikát (mint az Unchartedben). Ezt követi Bolívia (barlangokkal, lezuhant helikopter kutatásával, Camilla megmentésével), majd pedig Madagaszkár, ami szerintem a játék legszebb pillanatait tartalmazza – már-már Resident 5-szintű a látvány, ahogy a tengerpartot elhagyva likvidáljuk a terroristákat, és akrobatamutatványokat hajtunk végre az építkezésnél, ahol még egy hatalmas daruról is elgyönyörködhetünk a környező területet bámulva. Amennyiben pedig úgy gondolod, hogy ez az elmúlt másfél-két óra nem volt elég ■ mókából, akár tovább is veheted az irányt Miami felé... hoppá.

■ Sok helyszín egyenesen szebb, mint ■ Call of Duty ■ pályái, ami meglehetősen furcsa – lévén az Activision bevallotta, hogy a játékot tartja fontosabbnak

BUDGET KATEGÓRIA

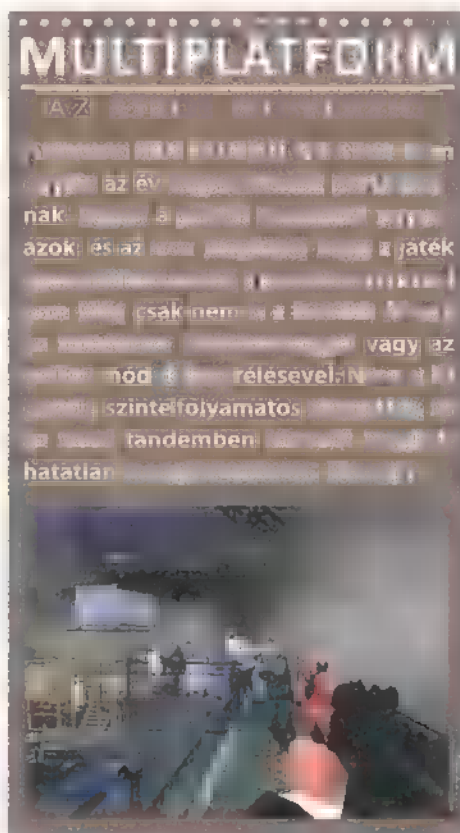
Khmmm, igen, jól olvastatok. Nagyjából ■ program felénél járunk, és alig telt el egy kis idő. Hiába ■ rengeteg pozitív tulajdonság, ez már alapjában rányomja bélyegét egy programra, amit közel tizenötezer

forintért vásárolunk meg. Persze nem eszik olyan forrón a Kátyát (főleg, hogy a kannibálok főzni sem nagyon szoktak), vannak egyéb tényezők is. A pofátlan rövidség ellenére a játék élvezetes, és bár néha-néha felcsapja a fejét az unalom, azért többnyire a változatoság a jellemző. Azért nem ötletességet írtam, mert sok mindennel nem találkozunk, amihez idáig még nem volt szerencsénk. A Quantum of Solace ■ jól megszokott panelekből építkezik, így abszolút kezdőnek kell lenni ahhoz, hogy bármiféle meglepetést, újdonságérzést okozzon. Szaladgálunk, lövöl-dözünk, verekedünk,

lopakodunk, egyensúlyozunk, vigyázunk ■ kamerákkal, és egyéb jól bevált formulák követik egymást. Klisés? Az, de legalább leköti az embert, elvégre az akció tiszta, mint ■ babapopsi (már amelyik), ráadásul kellően dinamikus ahhoz, hogy ne unjuk

Két film, egy játék

Az Activision csak 2006 elején szerezte meg ■ 007-filmek jogait, így arra már nem jutott idejük, hogy ■ Casino Royal alapján külön játékot készítsenek. Így aztán azt ■ megoldást választották, hogy a Quantum of Solace címen kiadott játékba lényegében mindkét Bond-kalandot belefoglalják. Ez azt jelenti, hogy négy pálya után meglehetősen logikátlanul jön egy visszaemlékezés, amelyben cirka tíz pályán keresztül végigtoljuk a Casino Royalt (igaz, néhány dolog másként történik, mint a film-ben). Ez egy lezáró, kvantumos pálya követi, de tény, hogy a cím ellenére a játék sokkal inkább az első Daniel Craig-mozira, mintsem ■ újra koncentrálni.





■ fedezékrendszer multiban is működik, de a játékosok természetesen hatékonyabban lépnek fel a lapító ügynökök ellen, mint ■ Al-irányította gépi ellenfelek...

el ■ dolgot, és némileg felpörögünk az akciókhoz illő adrenalin-szintre. Kár, hogy mindez ilyen rövid ideig tart.

De akkor lépünk tovább, és a telefűjt papírzsepet is gyűrjük zsebre. A helyszínek általában változatosak (mint írtam, operaház-tól kezdve, a piacokon és templomokon át,

fegyvereket felvéve pusztíthatja ■ többieket. Természetesen az nyer, aki a legtöbb játékkal végzett az adott idő alatt. A Conflict ugyanez, csak éppen alpból vannak fegyverek – ténylegesen kasztok közül választ-hatsz, amelyeknek különböző tulajdonságaik (értsd: leginkább fegyvereik) vannak. A Team Conflict a team deathmatch-nek felel meg,

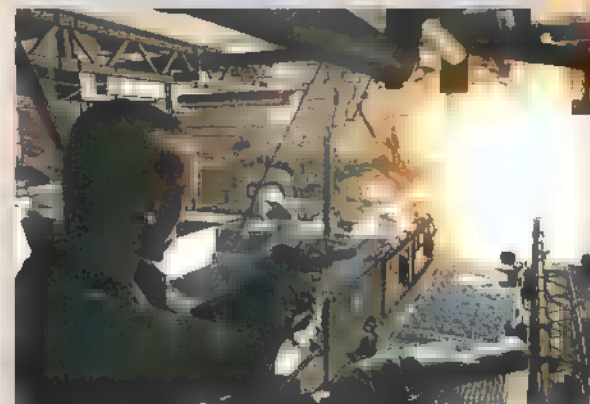
de nem kell megijedni, nem csak ennyiből áll a repertoár, ■ paletta jóval színesebb, avagy a fejlesztők ügyesen

kihasználták a titkos ügynök, kommandósok és terroristák nyújtotta lehetőséget.

A hagyományosabb módok közé tartozik még a szerepváltós Golden Gun, ahol a fegyver tulajdonosa ■ vadász, illetve a Territory Control, ami a jól ismert területfoglalást takarja. Van még csapatmunkát kihasználó verzió (Teamwork, Mayhem), illetve két jópofa lehetőség, a két Bond-almód. Utóbbiak közül az egyiknél vannak támadók és védők, illetve egy Bond, akinek ki kell menekülnie a térképről – a győzelem vagy a sikeres szökésnél következik be, vagy pedig Bond eliminálásánál. Természetesen a baráti játékosok az ügynök szabad kijutását igyekeznek elősegíteni, bár egy-két lúzer hajlamos inkább megnehezíteni azt. A másiknál van Bond, és vannak a terroristák, kedvenc kémünknek pedig el kell helyeznie bizonyos számú bombát ■ helyszínen, anélkül hogy közben elhalálozna. Egyszerű, mint az egyszerű. A szerverekkel a tesztelés alatt nem volt gond, minden olajozottan működött, ráadásul olyan szuperhősökkel sem találkoztam, akik képesek vagy tíz embert lelőni már első nekifutásból – kábé egy halál/kettő-négy gyilkolás felosztású megszokott stílusommal hamar az első-második helyen találtam magam. Az emberek egyelőre elég kulturáltak, sok anyázással, idiotával nem találkoztam, a partik pedig jó dinamikusak, nincs sok idő a pihenésre, és még ■ fedezék mögé bújás/vetődés/előbújás is jól alkalmazható. Egyedüli bajom a terepekkel volt: szinte mindegyik elég kis területet foglal magában, így nagyon nem lehet keresgél, menekülni (éljen ■ adrenalin), pár lépésenként összeakadsz valakivel. De legalább használható a multi, sőt egészen hangulatos is, még ha ez sem hoz semmi komolyabb újdonságot.

VISSZA ■ GYÖKEREKHEZ

Szóval, azután, hogy kiveséztünk nagyjából mindent, vissza is térhetünk a főcsapásra, avagy arra, milyen is ■ legújabb 007-es kaland. Azt hiszem, hogy ■ neten olvasott kritikák alapján



nagyjából hasonló, mint a mozi. Utóbbi én nem láttam (kösz, de nem is érdekel), ám ahogy észrevettem, kapott már hideget és meleget egyaránt a nem megszokott ügynöki minőség és tartalom miatt, és mindez abszolút illik a játékváltozatra is. Hivatalos mivolta miatt minden színészünk „adta magát” a programhoz is, avagy akik hozzászoktak Craig Dániel, meg ■ fura nevű Olga lány hangjához (és a többiekéhez, csak nincs értelme mindenkit felsorolni) és stílusához, azoknak ezúttal sem kell csalódnuk. Van itt móka dölgivel, ahogy jófajta kis akciók is; a grafika kellemes, időnként a kiemelkedő felé húz, de az átlagos részek lerontják a végeredményt; a hangok és zenék rendben vannak, a kezelés okés, plusz a hangulat is többnyire a pozitív felé húz. Utóbbira csak a már felsorolt negatívumok nehezedenek rá, avagy ■ időnkénti átlagosság, a kémes cuccok és stílus erős mellőzése, valamint a kimondhatatlanul zavaró rövidség. Mainstream interaktív szórakoztatás? Az. Jó lesz ez kicsiknek és nagyoknak a felesleges szabadidő eltöltésére, nekem csak annyi a véleményem, hogy nem ennyi pénzért. Persze a márkát meg kell fizetni... és akkor most eljutottunk oda, hogy végre leírassam: ezt ■ produkciót akár ■ EA is gyárthatta volna. Aki tudja, miről beszéltem a cikk elején, ennyiből le is szűri a lényeg (amit az újgenerációs változatok alapján szűrhetünk le), ami mindösszesen annyi, hogy ■ Quantum szórakoztató, kellemes időtöltés, de semmivel sem több annál. ■

	1	2	3	4
grafika				
játszhatóság				
szavatosság				
zene/hang				

Bond ismét eljött, ám ezúttal a szuperfelszerelés otthon maradt, helyette pedig van sok-sok akció, és borzalmasan rövid játékidő. A külső szép, de a belső sekélyes...

6.5

Hogyan van a Bond-kavargatás, mi van benne a játék, de mire belezúgnál, már vége is van az egészennek!

a repterekig mindenfelé helyen megfordulunk), az ellenfelek azonban már nem ennyire, mint ahogy az eszközeink sem. Támadókból van sima ruhás, terrorista ruhás, valamint kommandós öltözékű – szinte ennyi. A megszokott ügynökös kutyuknak pedig az új filmhez hasonlóan jószerivel búcsút is inthetünk (hagyományos löfegyverből persze van mindenféle: pisztoly, géppityu, shotgun, távcsöves stb.), aminek köszönhetően az akció meglehetősen egyszerűvé válik. Ez az, ami még csalódás: a 007-es ügynök bőrébe bújva nem kémjátszmákban vehetünk részt, hanem egy szimpla lövöldözős játékban, ami bármilyen más néven futhatott volna, ellenben akkor nem hoz akkor hasznót a franchise hiányában.

Logikai feladatok egyáltalán nincsenek, maximum a hüvelykujjunkt dolgozzuk meg. Persze van még egy fontos tényező.

MINDENKI TITKOS ÜGYNÖK LEHET

Amennyiben felcsatlakozol ■ világhálóra, egészen kellemes meglepetés érhet. A karakter fejlesztgetése mellett igen sok játékmód áll az online lehetőségek kedvelőinek rendelkezésére. Vannak klasszikus játékmódok, mint például a Classic, amely egy szimpla deathmatch, amelynél egy szál pisztollyal indul útnak mindenki, majd az el-elszört



BÁRHY ÁTVESZHET,
CSAK A GÁZPEDÁLBAN BÍZHATSZ

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

MINDEN PLATFORMON
MAGYAR FELIRATTAL*

KERESD A BOLTOKBAN!

WWW.ELECTRONICARTS.HU/UNDERCOVER

12+

www.pegi.info



XBOX 360

Wii



PLAYSTATION 3

*KIVÉVE NINTENDO DS, Wii és PS3

© 2008 Electronic Arts Inc. Az EA, az EA embléma és a Need for Speed az Electronic Arts Inc. (beleértve az Undercover) tulajdonát képezik. A Need for Speed és a Need for Speed Undercover a Need for Speed franchise részeként jelennek meg. Minden jog fenntartva. A Nissan és a Nissan termékek nevei, emblémái és dizájnja a NISSAN MOTOR CO., LTD. védjegye és/vagy szerzői jogi tulajdonát képezik. A Need for Speed és a Need for Speed Undercover a Need for Speed franchise részeként jelennek meg. Minden jog fenntartva. A Porsche és a Porsche embléma a Porsche AG bejegyzett védjegye. Felhasználásuk engedéllyel történik. A PlayStation, PLAYSTATION és a PS Family embléma a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegye. Minden más védjegy bejegyzett tulajdonát képezi. A NINTENDO DS, Wii és a Wii EMBLÉMAK A NINTENDO VÉDJEI. A Microsoft, Xbox, Xbox 360 és Xbox LIVE, továbbá az Xbox emblémák a Microsoft cégcsoport védjegyei.



Mortal Kombat vs. DC Universe

Az ősi legendák a Mortal Kombat világát és a DC-univerzumban élő szuperhősöket hozták össze. Ezúttal a DC-univerzum és a Mortal Kombat világok közötti harcok történetét és a Mortal Kombat vs. DC Universe játékot.

Az első először híreket kapunk arról, hogy a Mortal Kombat és a DC-univerzum közötti harcok történetét és a Mortal Kombat vs. DC Universe játékot. Az első először híreket kapunk arról, hogy a Mortal Kombat és a DC-univerzum közötti harcok történetét és a Mortal Kombat vs. DC Universe játékot.

Az első először híreket kapunk arról, hogy a Mortal Kombat és a DC-univerzum közötti harcok történetét és a Mortal Kombat vs. DC Universe játékot.

Az első először híreket kapunk arról, hogy a Mortal Kombat és a DC-univerzum közötti harcok történetét és a Mortal Kombat vs. DC Universe játékot.

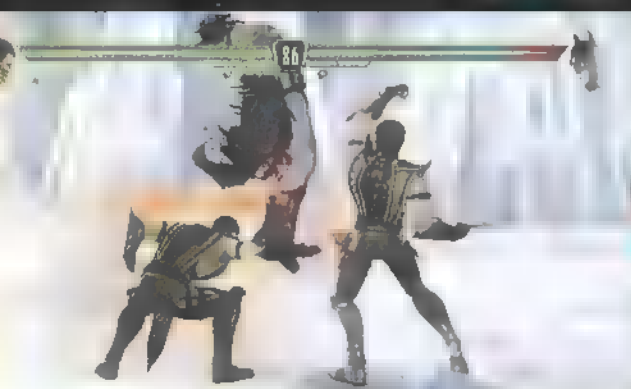
Az első először híreket kapunk arról, hogy a Mortal Kombat és a DC-univerzum közötti harcok történetét és a Mortal Kombat vs. DC Universe játékot.

Az első először híreket kapunk arról, hogy a Mortal Kombat és a DC-univerzum közötti harcok történetét és a Mortal Kombat vs. DC Universe játékot.

Az első először híreket kapunk arról, hogy a Mortal Kombat és a DC-univerzum közötti harcok történetét és a Mortal Kombat vs. DC Universe játékot.

Az első először híreket kapunk arról, hogy a Mortal Kombat és a DC-univerzum közötti harcok történetét és a Mortal Kombat vs. DC Universe játékot.

Az első először híreket kapunk arról, hogy a Mortal Kombat és a DC-univerzum közötti harcok történetét és a Mortal Kombat vs. DC Universe játékot.





KARAKTEREK

Ez a visszataszító

- mutáns teremtmény
- Shao Kahn harcosa, aki
- csatában előzeret-
- tel használja karjából
- kiálló halálos pengéit.



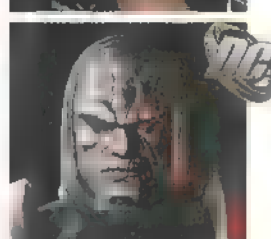
• A böregér, Gotham városának őrzője, Bruce Wayne. Ellenfelei ellen ügyesen használja barlangjában fejlesztett szerkezeit.



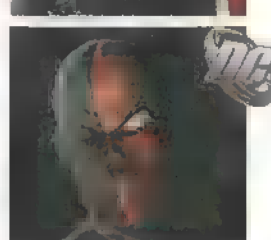
CATWOMAN
Selina Kyle állandóan képes borsot törni Batman orra alá, ■ ehhez előszeretettel használja hosszú ostorát és hegyes körmeit.



DARKSEID
Apokolips trónörököseként Darkseid ~~szembesült~~ volt visszafogott, általában a világvégét vagy Superman halálát tervezgeti.



DEATHSTROKE
Slade Wilson emberfeletti képességekkel és sokéves katonai tapasztalatokkal rendelkezik. Két legjobb barátja löfeqvvere és kardja.



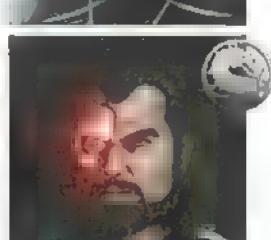
LANTERN
Polgári neve Hal
Jordan, s a varázsgyűrűjének erejét
számtalan módon
képes kamatoztatni
ellenfeleivel szemben.



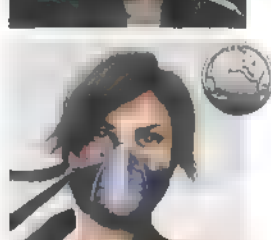
JAX
Sonya Blade hű társa,
mindig segít neki, ha
baj van, s ehhez állandó
segítséget nyújt a kiber-
netikus technológiával
megerősített karia is.



KANO
Sonya örök ellensége,
a veszélyes lézerszem-
mel felvértezett gyil-
kos, aki abban remény-
kedik, hogy végezhet a
csini ügynökkel.



KITANA
Ez a bájos hölgy Edenia hercegnője, aki harc közben ugyanolyan jól használja hajlékonyságát, mint gyilkos levezőit is.



LEX LUTHOR
■ világ legokosabb és leggazdagabb embere, aki a csúcstechnológiával felszerelt páncéljának minden előnyét kihasználja ■ csatatéren.



LIU KANG
Shaolin harcos, aki hatalmas hirnévre tett szert mikor megnyerte a Mortal Kombat bajnokságot és legyőzte Shang Tsungot.

[illegible]

A Mottól Kombaty a DC-től nem egyen-
nagy utat szel, hogy immár sokkal több is
villanykocsi legyen a magyar Kombat
gyártólatok anyagi teszt, hogy egy ilyen

Bár vitathatatlan, hogy sztoriját tekintve a MK vs DCU-nak nincs párja, más tekintetben sajnos messze lemarad riválisaitól.

[illegible]

■ A DC karakterek
közé tartozik a képre-
gényekből ismerős
módon küzdő, ami
időnként felidőz a
rég. Ezért Mortal-
hagyományokat.
Ráadásul a Zöld
Lámpa és Barba-
rának is a legújabb
ziadus eszközökkel,
Joker pedig a MK3
újabbat hozó
munka.

Számosféle társasjáték létezik, de a leggyakoribb a kártyajáték. A kártyajátékban a kártyák színe és értéke alapján kell eldönteni, hogy ki nyert. A kártyajátékban a kártyák színe és értéke alapján kell eldönteni, hogy ki nyert.

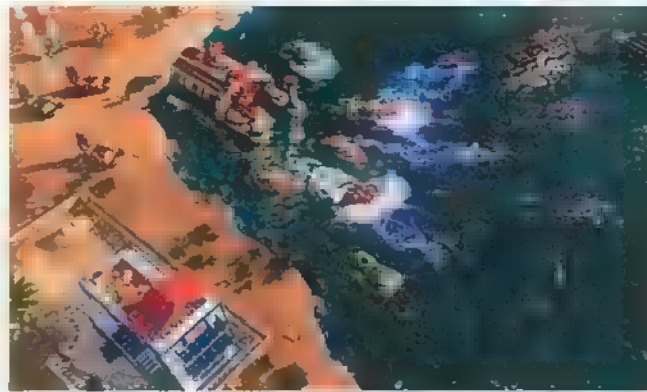
[illegible]

Az új *...tényekről*
annyian „tüzelnek”,
meggyalázásokkal,
botrányokkal próbálják
szélesíteni a bőr-textú-
rájuk határait.





Red Alert 3



kiadó **electronic arts**
fejlesztő **ea la**
platform **x360**
megjelenés **nov. 14.**
multiplayer **2-4**



ALAPOZÓ Az előző számunkban tesztelt valós idejű stratégia, ezúttal konzolon, ahol ■ három vad népség mellett az irányítás is ellenfelünk.

Pengusz kollégának az előző számunkban volt szerencséje három oldalon át ecsetelni a PC-s verzió szépségeit, úgyhogy tagadhatatlan: a Red Alert visszatért, méghozzá megújult, kirobbanó köntösben – két hatalmas újítást is felmutatva. Az egyik, hogy a harmadik rész immáron szakít a korábbi részek kétfrakciós történetével, és kiegészíti azt egy harmadik féllel. Ezúttal a szovjet erők játszadoznak kicsit a múlt megváltoztatásával, akik végső elkeseredésükben Einstein eltörlésével egy olyan világot alkotnak, ahol nincsen atombomba, így ■ megváltoztatott jelenben már nincsen a Szövetségesek kezében legyőzhetetlen ütőkártya. Igenám, de mindössze ■ lett kifejtve a számításból, hogy a történelmet így módon megváltoztatva Japán nem lett '45-ben térdre kényszerítve, így napjainkra a Felkelő Nap birodalma hatalmas fenyegető veszéllyé nőtte ki magát.

A másik – sokkal ötletesebb és forradalmibb – újítás a kampányok kooperatív jellegű felépí-

tése, ami konkrétan azt jelenti, hogy minden küldetésben lesz egy velünk párhuzamosan építkező és harcoló társunk, akinek a szerepét alpból a gép vállalja magára, egy a történetben szereplő parancsnokkal, de ha úgy tetszik egy barátunk is bekapcsolódhat.

A kérdés csupán az volt, hogy mennyire sikerült mindezt átültetni 360-ra. Aki játszott már a platformon a stílus bármelyik képviselőjével, az már jól ismerheti a megszokott egygombos rendszert, amely rendre különböző gombkombinációkkal, valamint almenükkel egészül ki. Most sincsen ez másképp, így ■ jópofa tutorialoknak hála ■ alapok könnyedén elsajátíthatóak, és idővel a jóval bonyolultabb stratégiákat sem olyan nehéz megtanulni. Ami engem konzolos szemmel kissé zavart, az a teljes játérendszer, és úgy általában ■ rengeteg lehetőség talán csöppet túl bő, és túl gyors adagolása, így a kilenc szovjet küldetés felétől kezdtem el teljesen és igazán élvezni ■ játékot, ám a szövetséges és a japán küldetésekbe utána már kezdettől fogva hatalmas élvezettel vettem bele magam.

A PC-shez képest valamivel szerényebb online módokon (csak négy játékos csépelheti egymást) kívül a grafika volt az egyetlen, amely kissé megsínylette ■ adaptációt. A játék sajnos nem olyan kidolgozott, mint azt ■

720p engedné, plusz kifejezetten zavart az elején, hogy csak mérsékelten lehet bezoomolni, amely a kezdeti ismerkedésnél még gyakori hunyorgatásokat eredményezhet, ahogy próbáljuk kivenni mi micsoda ■ csataterén. A PC-s képekhez inkább

nem is merném hasonlítani, de csúnyának egyáltalán nem mondanám, sőt ellenkezőleg, hála ■ jópofa futurisztikus és rajzfilmes designnak, valamint ■ számos grafikai effektusnak. Némi v-Sync hiba ugyan akad, ám a játék a neten olvasottakkal szemben egyszer sem lassult be nálam, pedig nem ritkák a hatalmas rohamok.

Helyhiány miatt nem térhetek ki bővebb részletekre (olvassátok el Pengusz cikkét), de bátran állíthatom, hogy a 360-as RTS-ek családja újabb minőségi darabbal bővült. Az elsőre kissé szerényebb grafika idővel egyre megszépülni látszik, ahogy kibontakozik ■

■ **Az irányítás** ■
Command and Conquer 3-ban használt megoldás alaposan továbbfejlesztett rendszerére épül. A kedvenc újításunk: végre lehet a minitérképen is parancsokat kiadni!

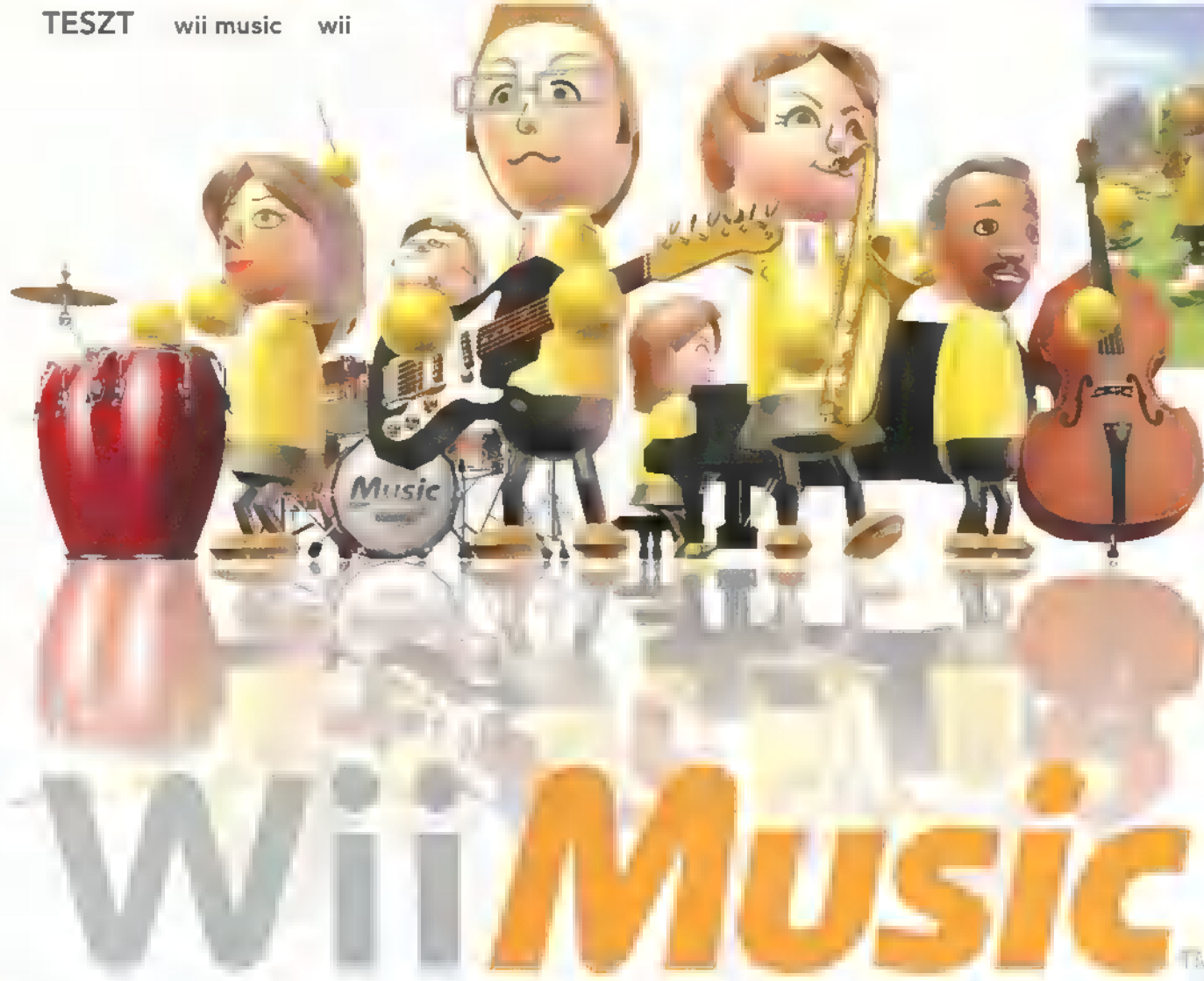
A korábban leállított PS3-as verzió fejlesztését az EA végül folytatja. 2009 tavaszán fog megjelenni!

játék. Élveztem a stílusos, olykor rockos játékenéket, és jókat mosolyogtam a vicces átvezetőkön, a számos felismerhető színészen, valamint az egyenruhába öltöztetett bögyös cicababákon. Egy-egy frakció kilenc-kilenc küldetése talán nem olyan hosszú, de mindegyik fél sztorija más, és érdemes többször is végigoltni mindet, már csak a bonyolultabb stratégiák kipróbálása miatt is. A koop mód, valamint a multiplayer már csak hab a tortán. Időt kell adni a játék elsajátításának, de megéri, hiszen ha klasszikus nem is válik belőle, ■ stílus rajongóinak mindképpen erősen ajánlott. ■

5760	720p	1080i	dd	5.1
grafika				
játszhatóság				
szavatosság				
zene/hang				

A PC-s verzióhoz képest valamivel szerényebb kivitelű, mégis minőségi adaptáció. Az összetettebb játékmenekek időt kell adni, de utólag bőven meghálálja magát.

8.0



■ A fejlesztők a grafikai munkákat a játékosra bízták: a karakterek ■ Mii-k



Képzeld el, hogy a Wii kontrollere bármilyen hangszerré át tud változni, és annak rángatásával, mozgatásával zenét imitálhatsz. Elrontani, kiesni, lenullázódni nem lehet, ez nem egy olyan játék...

kiadó **nintendo**
fejlesztő **ead 2**
platform **wii**
megjelenés **nov. 14.**
multiplayer **2-4**

Sigeru Miyamoto végleg szakított a videojátékokkal. Szó sincs visszavonulásról: egyszerűen faképnél hagyta ■ hagyományos, keretek közé szorított szórakozást biztosító játékdesign-koncepciókat. Kiszállt ■ high score-hajszolás, a strukturált felépítés, a hosszas felfedezések és a nehezen megszerzhető sikerélmény világából, hogy új értelmet adjon ■ Nintendo új értelmet kapott „szórakozás mindenkinek” filozófiájának.

MIKÉNT JÁRT

A Wii Music ugyanis a szórakoztatásról szól. Az évtizedek hosszú során kialakult, finomított, egyszerűsített, kikapukat és könnyített megoldásokat kínáló – de mindig jelen lévő – követelmény/jutalmazás/büntetés rendszert messzire hajítja;

olyan játékról van szó, amit jóformán nem korlátoznak szabályok, így hibázni sem nagyon lehet benne. Hogy ez maga volna a hiba? Ugyan – egy köbméter homok sincs arra kárhóztatva, hogy sablonvárok felhúzása legyen létezésének célja és értelme.

A kínálati oldalon a Rock Band vagy a Guitar Hero wiimote-ra optimalizált verziójának homályos képét láthatjuk; több mint hatvan hangszer, gondosan válogatott – a Nintendo legnagyobb slágertémáinak remixelből, valamint népdalokból és klasszikusokból álló – hanganyag, ■ „minél többen, annál vígabban” mantrával. Ami kívül belőle, az úgy osztja meg ■ közvéleményt, mint Mózes ■ Vörös-tengert.

Egy biztos: ■ végeredmény az eredeti elképzeléseknek megfelelően szórakoztat. Nem, valóban nem lehet megállni röhögés nélkül, ahogy a Mii-avatok debil, testreszabott Playmobil-figurája bele-

lendül, és rockba oltott midi-hangzásban adja elő a Zelda nyitányát. A térségfejlesztési szakember, ■ pénzügyi asszisztens és jómagam, Kalapács József a kritikus kánonban nyerit, ahogy egy össznépi jamelés során egyikük elszánt arccal

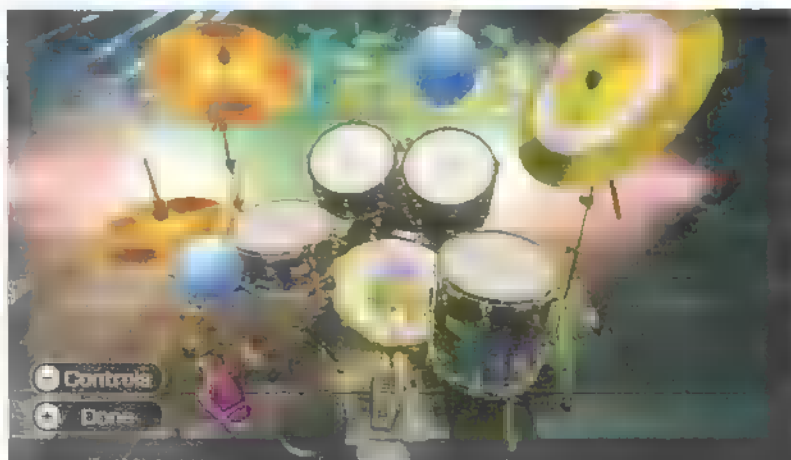


veri ■ death metal koncertekre méretezett dobszerkót, a másik a nemi szereptévesztés csimborasszójaként pompomlánynak beöltözve csujjogat a szakállas Mii-jével, a harmadik pedig egy dévaj képzeteket keltő furulyával hajladozik. „Mi ■ ■ baromság?” – hangzik el a kérdés ötpercenként, de az újratekészt, a különböző témák kiválasztását ez sem befolyásolja. Tényleg vegyítiszta vidámság – nincs szabály és nincs hiba, no woman, no cry. A Jam mód roppant elnéző; van ugyan megjeleníthető „kotta”,

ami követhetővé teszi a ritmust, de ennek szükségességéről sokat elárul, hogy külön lehet aktiválni, és ami opcionális, az nem muszáj. Azt sugallja: „Ennek így kéne lenni, de csinálj, amit akarsz, nem lesz káros következménye”. A wiimote pontossága a virtuozitásnak is bőven hagy teret – nem kunszt eszelős dobszólókat, cintányér-csapkodást, vad hürtépést vagy

trillázó szaxofon-futamokat produkálni. Az elégedett játékosok a készterméket – a performance-ról készült videót – virtuális lemezborító-tervezés után becsomagolva menthetik el. A kezdeti felhozatal satnya, de ■ megnyitható számok listája ötven körül jár – ■ Twinkle Twinkle Little Star, a már említett Zelda Theme, az Örömmóda, és a My Grandfather's Clock később (többek között) az Every Breath You Take, a Super Mario Bros, ■ F-Zero vagy ■ Material Girl Nintendo-hangzásba oltott feldolgozásai-
val bővül.

A kevesebb kötetlenségért cserébe koncentrációt kínáló játékmódok közt megtalálható a Mii Maestro – a magányos játékosnak csak a stabil, egységesen tartott ütemre kell figyelnie, miközben karmesterként lengeti a wiimote-ot. Furcsa, de úgy tűnik, hogy az „érzésből” vezénylő, zenére koncentráló játéknak több értelme van, mint a gépies pontosságnak – egyszer próbaképpen a DS-es WarioWare Touched metronómját sebességre állítottam ■ halálosan precíz ütemmérték kedvéért, csak,





hogy értékeléskor egy alacsonyabb százalék mosolyogjon a képernyőről...

KETTEN EGY

Kétféle játékos módban a Mii Maestro megtal-
tosodik: a két karmesternek egyszerre kell
vezényelnie, ami nem is annyira egyszerű,
mint ahogy az látszik. Nemcsak a képernyőn,
a játéktérben is megköveteli az összhangot,
■ folyamatos egyeztetést – és ahogy a való-
ságban is minden karmesternek saját stílusa
van, amivel egyéni színezetet kölcsönözhet
egy-egy zenemű lejátszásának, úgy lehet itt
is kitarítani a hangot, lassítani a vége előtt,
dinamikusabban játszani egy-egy szakaszt.
Amit ■ Mii Maestro szólóban hibának érzékel
(a csapongást, a ritmustól való eltérést), az
két ember gyümölcöző együttműködése
során hatalmas bravúrként könyveli el.

A Pitch Perfect kakukktojás-vadászat: adott
paraméterek alapján kell több zenész közül
kiválasztani ■ feltételnek megfelelőt. Ez
lehet a hamisan játszó, ■ legalacsonyabb
hangot megszólaltató, az adott dallamot
klimpírozó muzsikós. Kezdetben könnyű
boldogulni, de később (amikor több főből
álló csapatok közül kell kimazsolázni a
célszemélyt, vagy egy négyzetláncos
alapon leképezett hangskálán kell elhelyez-
ni a Mii-eket, hogy így adjuk vissza ■ minta-
ként lejátszott dallamot) már csak a vájt fül
birtokában érhető el magasabb pontszám.

A Handbell Harmony a leginkább ritmusjáték-
jegyeket viselő játékmód: a nunchaku és a
wiimote egy-egy szint jelképez, és a sorban
érkező tarka harangok aktív sávba érkezésével
szimultán kell őket megrázni. Ketten játszva,
hat-nyolc szín közül mindig csak a megfele-
lőre figyelni már tényleg kínál némi kihívást,
nem csak a szájba röptetett sült galambot.

A LEMEZ KÉT OLDALA

Régebben a kislemezek A oldalán a sláger-
szám szerepelt, a B pedig egy kevésbé
populáris darabnak adott teret. A fentebb



Állatságok

**AWii Music össze-
sen 66 megnyitható
hangszerrel van
ellátva – a kezde-
tekben ezek közül
csak 27 elérhető.
A szokásos dobok,
gitárok, szitárok
és egyéb dolgok
mellett a fejlesztők
rengeteg elmebe-
teg hangkeltőt is
biztosítanak.**



**Ilyen például ■
rappelés vagy
a tapsolás, a
NES-kontroller
alakú szintetizátor,
a macska- és kutya-
jelmez (nyávogással
és ugatással...), a
pom-pom lányozás,
vagy a guiro nevű
furcsa jószág...**

olvasható sorok egy vidámságban fülig
lubickoló, cukorkaszínekben, mókában
és kacagásban gazdag program képét
festik – és nem is alopaltanul. De mi van ■
másik oldalon? Azon játékosok elvárásai,
akik nem mostanában hirtelen belecsöp-
pentek ■ videojátékok világába, hanem
valahogyan eljutottak ide. Ki előbb szállt
be, ki később, de mindannyiuknak vannak
tapasztalatai, és ezzel járó preconcepciói.
Ennek előjele most
lényegtelen; minden
esetben korábbi esemé-
nyek befolyásolják.

Hogy mit érezhetnek a
Wii Music láttán? Sokat-
mondó volt a fórumos
reakciók olvasása az
E3 ideje alatt, ahol ■
Nintendo prominensei
által bemutatott telje-
sítménye egy rehabilitá-
ciós központot idézett,
konkrétan a kiskorú
szellemi fogyatéko-
sok bekamerázott játszószobáját. Ahogy
Shigeru Miyamoto, a Super Mario Bros.
utolsó pixelig precíz platformjáték-atom-
bombája és ■ Zeldák csodás mesevilága
után szemmel látható élvezettel mutat be
valamit, ami a precizitást csak érintőlegesen
ismeri és kívánja meg, mesevilág helyett
pedig a Nintendo 2008-as valóságával
rémiszt el, az mindenkinek kinyitja a bicskát
■ zsebében. Mindenkinek, aki arra gondol,
hogy ő inhüvely-gyulladásig nyomkodta a
DualShock kontroller gombjait, miközben
Roni Size eszelős tört ritmusait próbálta
nyomon követni a FreQuency tarka alagút-
jában, vagy szaggató rock ritmusokra bólo-
gatva próbálta meg lefogni ■ metallicas
One akkordjait a Guitar Hero-ban.

Az a prezentáció nem az új rétegek felé
nyitást ígerte, hanem szembeköpte mind-
azt, amit valaha a játékdizájnól tudtunk.
Maga volt a Chris Crawford-életmű
máglyára vetése, egy olyan temetés, ahol
■ pap fingós poénokkal szórakoztatja ■
gyásznépet. Az Electroplankton tökéletes
ellenpontja: amíg az komolyzenei kísérettel
bámulatos távlatokat mutatott, és az Ars
Electronica fesztivál kiművelt koponyái is
elismerően hümmögtek a láttán, addig ■
Wii Music ■ popkultúra képviselője, és a
zenei játékok fent részletezett megszállott-
ja úgy fog ránézni, mint XVI. Benedek pápa



**Ki ne vágyott
volna már arra, hogy
képzelt hangszerekkel
„eljátssza” ■ Twinkle,
twinkle little start...?**

a kotonautomatára. Mert a zene mindenkié,
ahogy a repülőgép is. De a pilótafülkébe
nem lehet beülni kismotor-jogsíval. Kedves
Olvasó, ugye nem kell tovább írnom ■ befe-
jezetlen hasonlatot? Köszönöm.

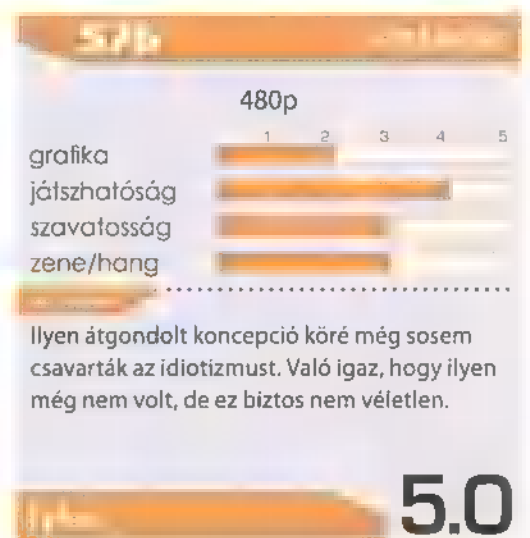
Bertold Brecht mondta egyszer: „Bármilyen
forradalmi és avantgárd a színház, a szakmai
követelményekhez ragaszkodnunk kell,
hogy a végeredmény ne csak forradalmi és
avantgárd, hanem színház is legyen.” Ezen a
téren a Wii Music elhasal: néhány minijáték
alig-alig fegyelmezett szabályrendszere
nem képes átfogni a kaotikus csapongást. A
káosz és a szakmai tudás hiánya a Sex Pistols
és az A.E. Bizottság kivé-
telével sosem termett
finom gyümölcsöt.

A Wii Music pont az a
videojátékok között,
mint a Freddy Got
Fingered ■ filmek világá-
ban; tiszteletlen, nincsen
tekintettel semmire, ■
világ 30 legrosszabb
filmje közé szavazták
be, viszont minden
pofátlansága és undorító
poénja ellenére is végig
lehet röhögni. Alpári

történet Esmének, szeretettel – a szórakozást
biztosítja, a videojáték igazolatlan távolléte
pedig ezek után nem tényező.

IRANYÍTÁS

A Wii Music jó barátságban van a konzol-
hoz kapható összes perifériával; a Balance
Board lábdobként funkcionál, a wiimote
igény szerint lehet tapsoló tenyér és
xilofonütő imitációja, hegedű nyaka, amin
a nunchakuval játszatsz, a gitárt pengető
kéz, gombnyomásra csattanó cintányérral
felszerelt dobverő, vagy kétgombos fúvós
hangszer – a precizitás a helyén van, bár
néhány megoldás minimum megmoso-
lyogtató. ■



5.0

Shaun White Snowboarding

ALAPOZÓ Palmer után most egy másik snowboard-legenda is játékot kap, de sajnos ez sem sokkal jobb eredménnyel zár a megmérettetésen. Hé, EA, SSX-et akarunk!

adatlap

kiadó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft montreal**
platform **ps3, x360**
megjelenés **nov. 14.**
multiplayer **2-16**

A z akcióorientált generációs paradigmaváltás okán halálra ítélt platformerek és kalandjátékok mellett áldozati oltárra kerültek a téli sportjátékok is: a szinte a teljes palettát lefedő EA Sports még csak mostanság kacsingat igazán komolyan az extrém sportokkal, így várhatóan az ideiglenesen sarokba hajított SSX is visszatér valamikor, ám a snowboard-adaptációk ege (hava?) továbbra is üres. Nem létező vagy csak említés szintjén jelen lévő konkurencia mellett sikert elérni nem nehéz, jó játékot készíteni viszont annál

gördeszkás de ■ snowboard pályák ura is, az egyre magasabbra és több stílusba betörni kívánó Ubisoftnak pedig pont ilyen frontemberre volt szüksége.

A Shaun White Snowboarding legalább annyira lazán kezeli ■ sportágat mint ■ történetet: te, az újonc snowboard-aspiráns

több hegyet meghódítva kell számláért másznod, hogy menet közben maga Shaun lásson el tanácsok-

kal az emberfeletti képességeket idéző ugrások mikéntjét illetően. Hogyan? Négy lokáció meghódításával, érmék gyűjtésével és versenyeken való részvétellel.

Bejárható terepből van bőven, ■ négy helyszín – Alaszka, Európa, Japán és az amerikai Park City – szabadon, kötöttségek nélkül ismerhető meg, ténylegesen megadva a

Sajnos sem az Amped – sem az SSX-szerelmek kedvelői nem fogják megtalálni itt a számításait.

■ Legalább a karakterszerkesztővel kiélhetik magukat a divatmegszállottak – valódi brandek valósi cuccait elérhetőek százezrekre.

hálátlanabb feladat – persze csak ha Ubisoft Montrealnak hívják a fejlesztőt.

ÖVEKET BECSATOLNI

Egy sportágban jónak lenni nehéz, kettőben egyszerre közel lehetetlen – pedig az alig 22 éves Shaun „Repülő paradicsom” White pontosan ezt a kategóriát erősíti. A kaliforniai születésű atléta nem csak remek

hasonszórú próbálkozások némelyikéből hiányzó szabadságérzetet. Felcsatlod a deszkát, jobb esetben helikopterrel/libegővel felcaplatsz az éppen aktuális hegy tetejére, aztán minden bátorságod összeszedve lesiklasz, menet közben trükköket mutatva be, a megadott pontokon elhelyezett és teljes egészében opcionális kihívásokat teljesítve. Legalábbis elviekben.

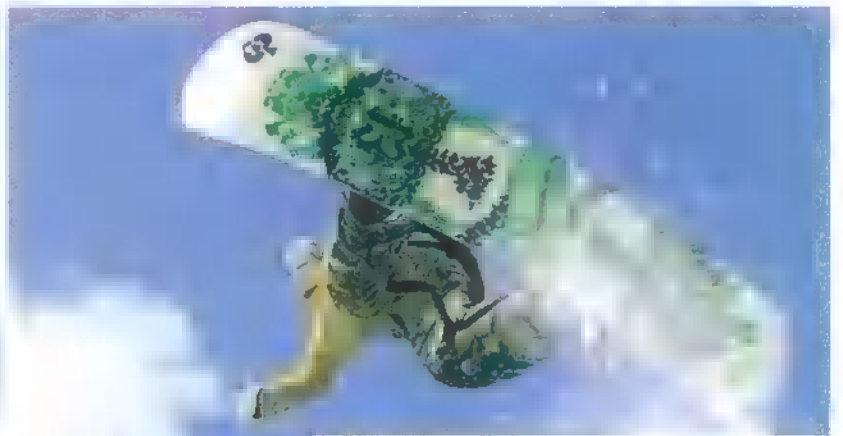
JÉGVIHAR

A SWS ugyanis messze nem képes hozni az ígéretek, egyszerre akar valamiféle értelmetlen érmegyűjtögetős platformer és nagyon laza, fiatalos extrém sportág szimuláció lenni. De egyik sem megy neki, az érmék gyűjtögetése nem csak unalmas, de repetitív is, az Ubisoft Montreal itt is hozta ■ papírfomat egyetlen ötlet kitalálásával és annak folyamatos ismételtetésével. Ami messze nem kellemes, a hegyenként alaplapotban három elszórt érme felvétele néha roppant nehéz, elhibázni őket könnyű, de visszajutni a térkép alkalmas pontjára nehéz. Főleg ezzel ■ irányítással.

Ugyan ■ navigáció nem lenne nehéz, hiszen a bárhol és bármikor előkapható térkép tényleg ■ utolsó centiig minden információt tartalmaz, de amikor ■ tényleges irányításra kerül a sor akkor Shaun White úr tanítványa gyengélkedik. Maga az egyszerű lesiklás egyáltalán nem bonyolult, de ■ trükkök kivitelezését meg kell szokni: ugyan kinek az ötlete volt az irányváltoztatást ugyanarra a gombra rakni, amely ugrás után a szaltók és egyéb akrobatikus



mutatványok aktiválására szolgál? Merthogy az első pár órában garantált, hogy minden egyes látványosnak induló mozdulattól ordas nagy esés lesz, ami nem lenne baj, ha tényleg szükség lenne tanulásra. De nincs: a SWS által felkínált lehetőségek rettenetesen szűk marokkal mértek, a szabvány „hátraszaltozóm, fordulok és megragadom a deszka alját” koncepciót variálni kvázi lehetetlen, ezen túl pedig gyakorlatilag semmi sincs. Ami akkor érthető lenne, ha a SWS szintisza szimuláció akarna lenni, de messze nem az, rövid időn belül sikerül tényleg emberfeletti magasságokba szárnyalni, hihetetlen zuhanásokat esés nélkül túlélni, olyan versenyekben részt venni, ahol a snowboardosok sebessége könnyedén megfelel egy Forma 1-es versenyautónak. Ráadásul versenytípusból és feladtból nevetségesen kevés van, az érmegyűjtögetésen túl csupán alibiből kerültek be ■ kihívások, látva azok kidolgozottságát és létszámát. Megtalálni így őket egyáltalán nem nehéz, hiszen a térképen annyira kevés a látnivaló, hogy ■ tájékozódás tényleg csak egy röpke pillantás kérdése.



Mr. White

Shaun 13 éves korától kezdve hődeszkázik, és bizony elég sokat elért már a témában. A torinói téli Olimpán aranyérmet nyert, az X Games extrém sport-fesztiválon pedig eddig 14 érmet szedett össze (és ebből hármat gördeszkás megmérettetésen!)



Ezen pedig a helyszínek különösen nem segítenek: nem csak azért, mert tényleg mindegyiken tök ugyanazt kell csinálni, de azért is, mert még külsejüket tekintve sem térnek el egymástól. Igen, egy hóval borított tájon ugyan milyen nagy látnivalóra is számíthatna bárki... Tény, igaz, csak hogy ott van ellenpéldának a szintén kurrens generációs Amped 3, amely még három év távlatából is kacagva integet változatos és feladatokban rendesen dúskáló szaka-szaival. Hogyan lehetne ezt ellensúlyozni? Száguldással, látványos mozdulatokkal – utóbbiból kevés van, előbbi pedig kidolgozatlan, az amúgy teljes egészében szabadon kreálható karakter deszkája néha köszönőviszonyban sincs az alatta lévő hórétanggal, a reálisnak beharangozott fizika pedig zokszó nélkül képes behúzni ■ kézféket három fokos emelkedők esetében is, abszolúte érthetetlen módon.

Ráadásul a SWS még kifejezetten ronda is: Assassin's Creed motor ide vagy oda, az előző generációs karaktermodellek, a néha átmenet nélküli animációk és a teljesen statikus táj láttán az ember bizony hajlamos elgondolkozni azon, hogy vajon mire ment el ■ a több hónapos fejlesztési idő. Pedig a SWS egyáltalán nem lenne olyan rossz, a collége rockból és a metálból egyaránt bátran szemező zenei kínálat alaposan megdobja



a hangulatot, a gyatra egyszemélyes módot pedig úgyahogy kompenzálja a 16 főt támogató multiplayer porció, de a kihívás szinte teljes hiánya, ■ monoton és légtelen játékmenet, valamint a jelentős átgondolásra szoruló irányítást látva mégiscsak jobb választásnak bizonyulhat minden snowboardra éhes játékos számára az Amped 3. Lehet, hogy csúnyább, lehet, hogy öregebb, de még így sem gyöngyöző homlok árán akar lazának és csodásnak tűnni. ■



■ Vajon ez az iskolabusz hogy került ■ japán hegy tetejére?

576 motokrossz

720p/1080i, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika	[Progress bar]				
játszhatóság	[Progress bar]				
szavathosság	[Progress bar]				
zene/hang	[Progress bar]				

VÉLEMÉNY

Snowboard játékból sok választás ebben ■ konzolgenerációban nincs, ám a gyenge irányítás és a sovány tartalom miatt Shaun White helyett sokkal jobb választás ■ Amped 3, vagy talán a közelgő Stoked!

6.0

Tisztelt Olvasók!

Dolgozóink részt vesznek a TÁMOP-2.1.5.-07/1-2007-0026 keretén belül az Európai Unió által támogatott képzéseken. Ezek a képzések hozzájárulnak munkatársaink képzettségének emeléséhez, munkájuk hatékonyságának javításához, és viselkedési kultúrájuk fejlesztéséhez, melyet reményeink szerint az 576 KByte szaküzletek vásárlói is érzékelnek majd. A képzések segítik cégünket abban, hogy megfeleljen a piac követelményeinek és korunk kihívásainak.

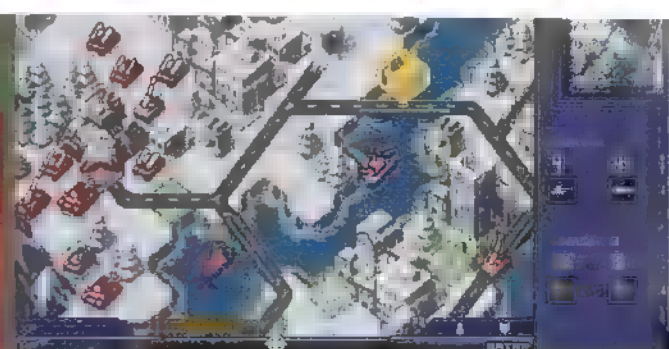
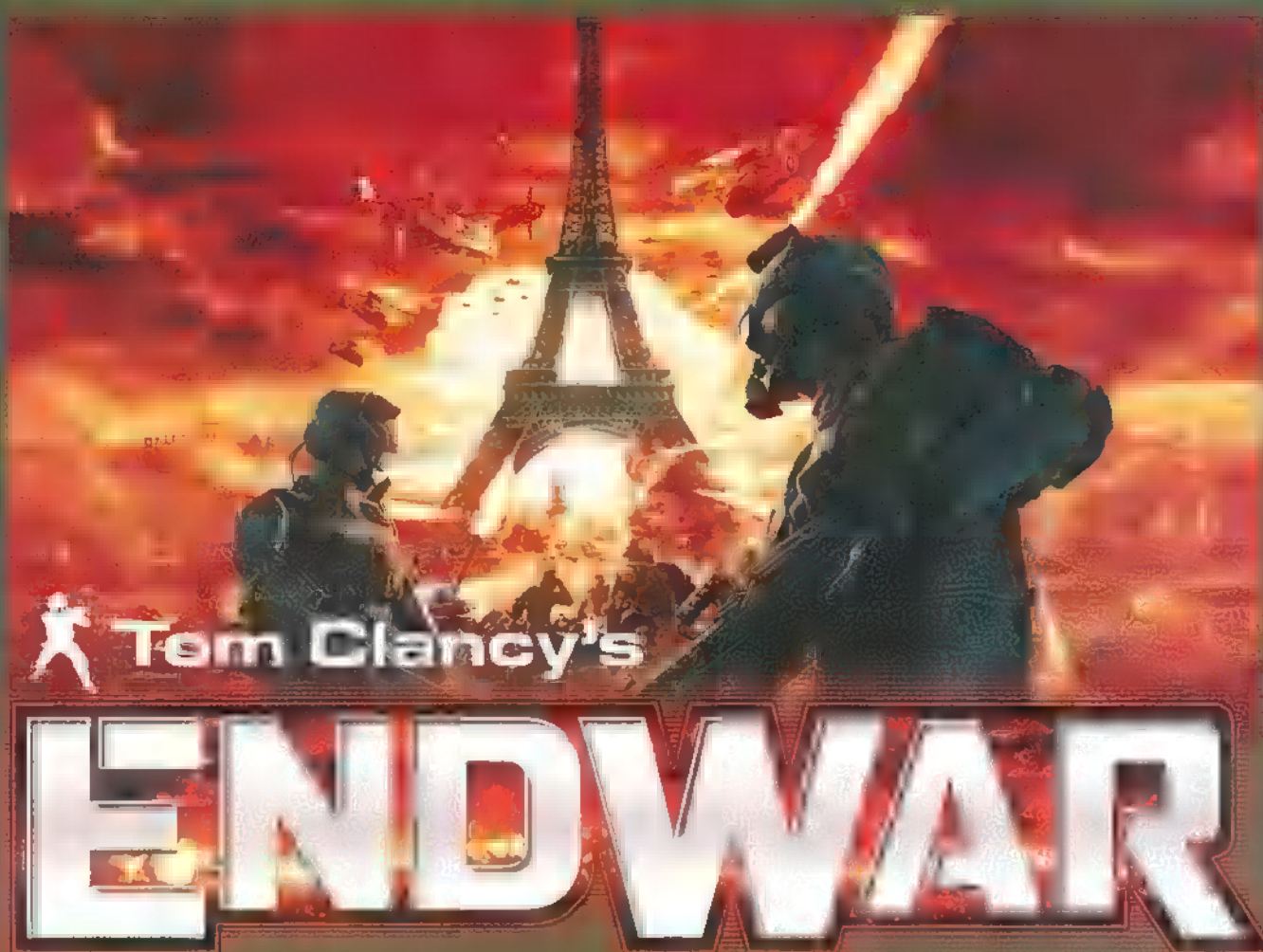
Projekt megnevezése: „Játékban maradni”-Képzési programok ■ Comgame 576 Kft. dolgozói számára

TÁMOP-2.1.5.-07/1-2007-0026
2008. 04. 01.-2009.12. 31.

Kedvezményezett: Comgame "576" Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.

Támogatás összege 24.689.000.-Ft

Projekt Finanszírozása: A projekt az Európai Unió támogatásával, az európai szociális alap társfinanszírozásával valósul meg.



A játékárta a francia és orosz városokban játszható.



És az a tény, ami mindig is a Tom Clancy játékok egyik jellemzője volt, az a stratégia, amely a játékot a többi játéktól elválasztja. A játékot a Tom Clancy's EndWar című könyv alapján készítették, amely a második világháború utáni Európában játszódik. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban.

A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban.

A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban.

5.0

720p/1080i

grafika 3 4 5

játszhatóság

szavatosság

zene/hang

ELMÉNY

A Tom Clancy's EndWar vérbeli körökre osztott stratégia, amely temérdek küldetésével hosszú órákra le tud kötni, de bonyolultsága és rondasága van, akit elriaszthat. Stratégáknak viszont kötelező!

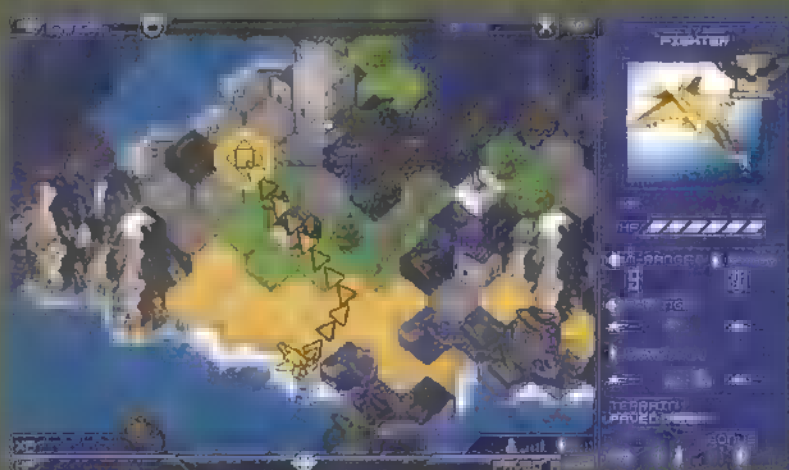
7.0

A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban.

Funatics

Funatics
osp

Ez a játék nem tanul a hibáiból, a kontinens...
...kelléktart...
...múráss...
...küzdelem...
...köszöntik...
...terhódításai...
...feszülnek...
...bátor...
...verontása...
...formában is...

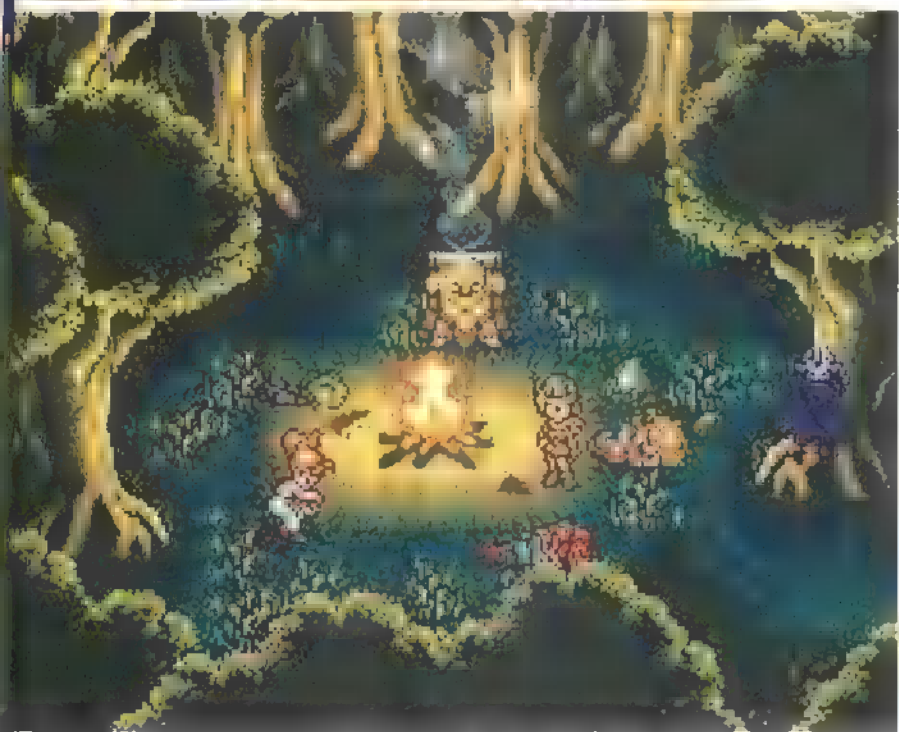
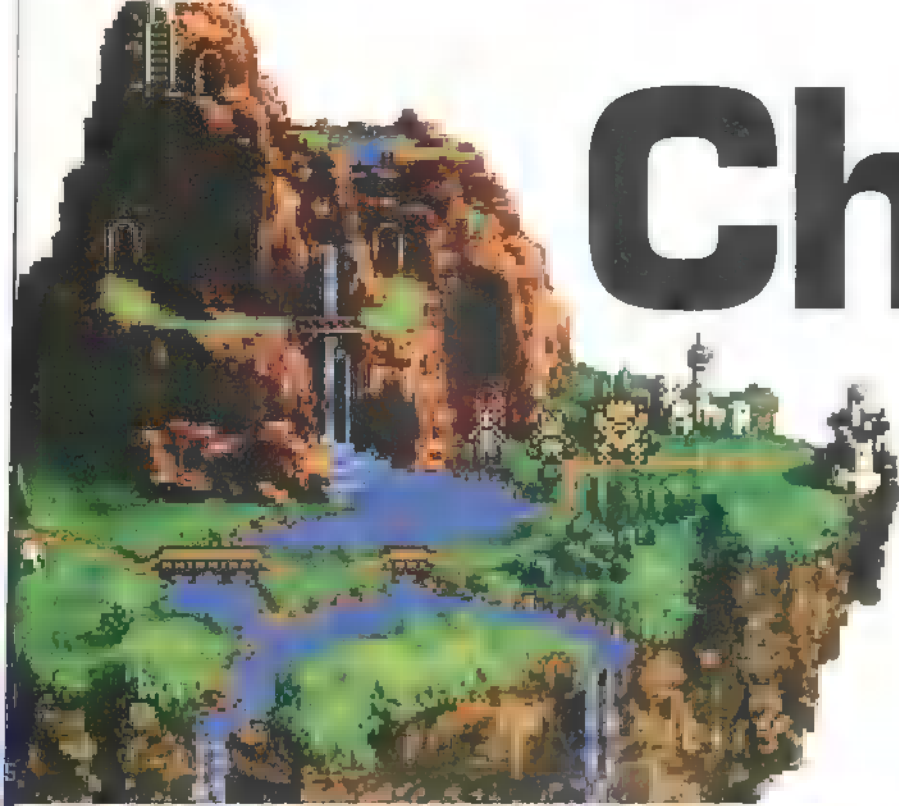


A design Advance Warst idézi az egységek...
...széria van...



A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban.

A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban. A játékban a francia és orosz csapatok harcolnak a francia és orosz városokban.



Chrono Trigger



ALAPOZÓ Klasszikus RPG a Square abszolút fénykorából. Ez a remake messze jobb, mint a PS1-es, szóval ideje megint elővenni a DS-t, hosszú-hosszú óráig társunk lesz!

Mario RPG és a Romancing SaGa 2 nevek olyan minőségjelzők, amelyekről minden szkepticizmus és kritika lepattan. A Chrono Trigger ezek közt is kimagaslónak számít: ■ régre visszanyúló gyökerek olyan, mára már elfeledett játékelemeket villantanak meg, mint a szabad felfedezés öröme, a többféle elérhető befejezés, az időutazásnak köszönhetően remekül megcsavart sztori, ahol a cselekményt ténylegesen befolyásolták ■ játékos döntései. A Dragon Quest-széria felett bábáskodó Yuji Hori Time Tunnelbe oltott, klasszikus népmese-elemekkel kevert története Akira „Dragon Ball” Toriyama karakterrajzaival és Yasunori Mitsuda szívbe markoló zenei aláfestésével olyan elegyet képez, amit tartalmilag talán sosem sikerült felülmúlni. Nincs mit csodálkozni: a japán szerepjáték gigászainak ehhez hasonló kollaborációjára sem előtte, sem utána nem volt példa.

A DS változat, bár csupán minimális kozmetikázáson esett át, a Chrono Trigger definitív verziója; ■ ■ port tartalmazza a Final Fantasy Chronicles kiadásban már felviláglantott videókat, de mellőzi a PlayStation kétszeres CD drive-jának (a SNES kártyához képest) frusztráló töltési idejét. Az opcionális érintőképernyős-kontroll bepakolása kedves ötlet, bár kihasználása nem szükségszerű. A

kezelőfelület némileg barátságosabb prezentációja az alsó képernyőre kipakolt ikonoknak köszön-

hető; új helyszínre érve itt jelenik meg a madártávlatból bemutatott térkép is. A sokat tömjénezett új helyszínek felemás élményt nyújtanak. A Dimensional Vortices labirintusai új tárgyakkal és egy, ■ Chrono Cross-rajongóknak kedves új megnyeréssel csábít, az Arena of Ages pedig trenírozható, más szörnyek ellen csatába küldhető fenevadak nevelőintézete (az agresszív győgyepedagógiát ■ játék hasznos tárgyakkal jutalmazza). A Lost Sanctum viszont pusztá időhúzás; két idősíkban is létező, felejtethető, és a történet szempontjából teljesen mellékes küldetések laza láncolatáról van szó.

És hogy miért is lett kultikus RPG? És miért van létjogosultsága manapság is egy olyan játéknak, amit a kor mára szürke lábjegyzet-kellett volna, hogy koptasson? Azért, mert esszenciája mindannak, amire egy szerepjá-

téknak szüksége van – és amire manapság is szüksége lenne. Fordulatokban és érzelmekben gazdag történetre, ma már atavizmusnak minősülő, mégis gyönyörű képi megjelenítésre, és olyan szabadságfokra, ami régebben kizárólag az RPG-k sajátja volt, és amit manapság hiába keresünk. A Chrono Trigger olyan múltidézés, ami hiányt pótol:



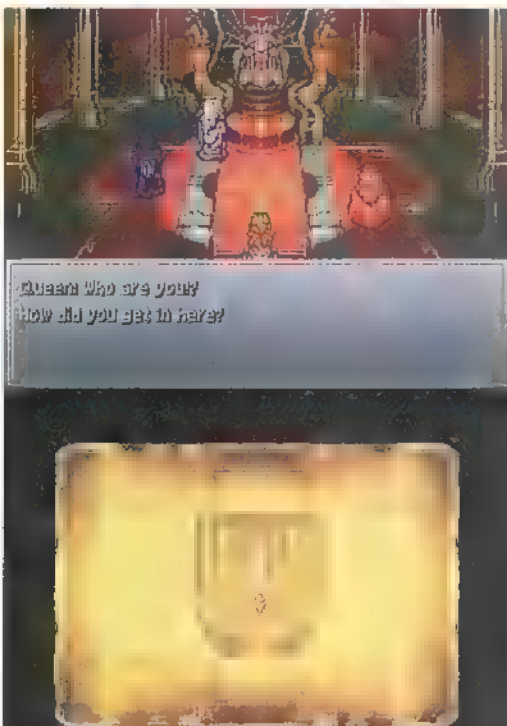
minden avított jellemvonása és minden naiv bája kincs, minden pixel egy szebb kor maradáka. Évtizedes múlttal a háta mögött is előremutató darab: ■ jelenkor meg kellett volna, hogy haladjon, de ehelyett inkább tanulhatna tőle. És nincs se fellengzősség, se régi kor árnyai felé visszamerengés. Bús düledéken állva bömbölheti ■ Jelenkor arcába: „Gondoljátok meg proletárok!” ■

kiadó **square enix**
fejlesztő **tose**
platform **ds**
megjelenés **2009. q1**
multiplayer **nincs**

A Chrono Trigger addig Európában nem jelent meg, csak „trükkösen” lehetett hozzáférni.

„Ez egy '95-ös SNES játék, handheld gépre portolva” - köpi oldalra lebiggyedő szájszállal az – egyébként igazmondó – hozzá nem értő. A mondat pejoratív felhangja viszont máris eltűnik, ha belegondolunk, hogy a Squaresoft milyen játékokkal kápráztatott a kilencvenes években – ■ Secret of Evermore, a Final Fantasy VI, a (Nintendoval kézen fogva készített) Super

■ Az átvezető jelenetek archaikus stílusa ellenére ■ történet érzelmes és magával ragadó



grafika 1 2 3 4 5
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

Messze jövővel komolyan vess össze jelenkort – a Chrono Trigger 1995 óta megkerülhetetlen RPG maradt. Az eltelt idő nem fogja, csak nemesíti; pont olyan, mint a legjobb borok.

9.0

GYORSTESZTEK

Need for Speed Undercover

KIADÓ EA FEJLESZTŐ EA BLACK BOX PLATFORM PSP

Ujabb év, újabb Need for Speed. A NFS egy olyan brand, amit szinte bármilyen körülmények között el lehet adni, már a neve miatt is. Talán ■ Most Wanted rész volt utoljára kiemelkedő, mert más volt, mint ■ évről évre érkező folytatások (igaz, a Pro Street aztán változtatott – csak épp talán nem a legeslegjobb elképzelhető irányba). Legjobban talán erre a részre hajaz az új rész is – talán nem véletlenül. Továbbra is egy városi autóversenyről beszélünk, ahol ■ száguldás, valamint a rendőrök elől való menekülés van ■ játék középpontjában. Tesztet már olvashattatok róla egy számmal korábban, ■ ott leírtak nagy részét tartalmazza a PSP-változat is. Ami változás, hogy nincsen szabad városi cirkálás, így ■ versenyeket is menüből kell kiválasztani. Az ellenfelek buta mesterséges



KENNY

5.0

Spider-Man: Web of Shadows

KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ AMAZE PLATFORM PSP

Asztori ugyanaz, mint a nagygépes verzióknál: Pókfej legyőzi Venomot, majd a szimbiótáruha rátelepszik hősünkre, és ezután kedvünkre válthatunk a kék-vörös, valamint a közkedvelt fekete-fehér kosztümök között. A hagyományos ruha fürge és mozgékony, míg a fekete erőt sugároz, azaz hatalmasakat üthetünk és rúghatunk e hacukában. Természetesen az utóbbi túlzott használata befolyással van az elménkre, és akár később el is hatalmasodhat felettük, ami megbolygathatja a történetet negatív irányba. A PSP-változat nagy vonalakban ugyanazt kínálja, mint a nagygépes változatok, leszámítva a megjelenítést (a sztori dettó ugyanaz). Igaz, ezúttal nem egy kiherélt látványt kapunk, a háromdimenziós karakterekkel, a kétdimenziós megjelenítés mellett kell ezt az akció/platformjátékot végigizgulni. Amolyan retro stílusú játék ez: kicsit unalmas, de időtöltésnek kiváló pár délutánra. ■



KENNY

7.0

Brain Assist

KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ SEGA JAPAN PLATFORM DS

ABrain Age elsőprő sikere után tovább áradnak a gondolkodtató játékok: a Brain Assist ■ látásra alapozó képességeket hivatott fejleszteni öt nagyobb csoportba sorolható feladatokkal. A kognitív tudományterület olyan kihívások elé állít, mint közel láthatatlan számok felismerése, képek közötti különbség megtalálása vagy színekkel való kombinálás. A feladatok megoldása után képességeid teszteken bizonyíthatod, ám ezek sem elegek ahhoz, hogy a több helyen is rettenetes angolságot használó Brain Assist egy ebédszünetnél tovább szórakoztasson, melyen a rém gyenge és értelmetlen multiplayer-mód sem segít, ahol a szűkre szabott kelléktárat viheted végig újra. Kétségkívül a kínálat egyik leggyengébb darabja, stílusában sokkal jobb választások vannak nála, például az említett Brain Age-széria bármelyik tagja. ■



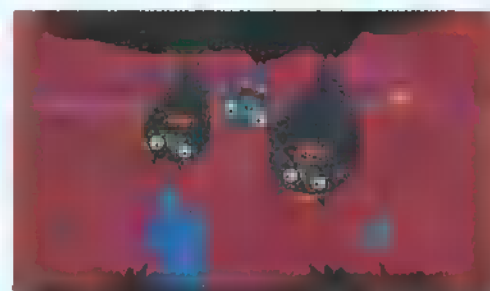
3.0



Loco Roco 2

KIADÓ SONY FEJLESZTŐ SONY JAPAN PLATFORM PSP

Szeretett főszerkesztőnkől és közös barátainktól kaptam a PSP-met nászajándékba, járt hozzá egy LocoRoco is. Így eshetett meg, hogy újdonsült nejem őszinte rémülettel és „most már késő” arckifejezéssel nézte végig, ahogy a nászút szabad perceiben kis gömböcöket irányítgatok végig furcsa pályákon: hol jéghegyek között, hol egy állat belsejében. Mert ■ LocoRoco ilyen játék volt: rá lehetett kattanni fél perc alatt, és ebben a fél percben a teljes tutorial is benne volt: a két ravasszal a pályát



lehetett jobbra és balra dönteni, együttes megnyomásukkal pedig a pályán guruló gömböcöket bírhattuk ugrásra. Ennyi volt ■ egész, ■ kimondottan PSP-re megálmodott játék megérdemelten lett ■ platform egyik húzóneve.

ÚJABB BŐR ■ GÖMBÖCÖKRŐL

A most megjelent második rész hozza az előd nivåját, és tulajdonképpen csak annyit róhatok fel neki, hogy nem sokban különbözik attól. A pályák hasonló elven épülnek fel, legfeljebb néhány összegyűjthető bogárka, alkatrész vagy virág (gömböcünk ez utóbbiaktól hízik) jobban van elrejtve rajtuk. De ■ készítőik egyáltalán nem nyúltak az alapokhoz, pedig lehetett volna gazdagítani a játékmenetet ■ különböző színű gömböcökhöz rendelt speciális képességekkel, esetleg a játék remek fizikájának további felturbózásával, ■ gravitáció növelésével-csökkentésével, és még sorolhatnám. De nem: a fejlesztők a bevált receptnél maradtak, a gömböceinkkel szemétkedő néhány új lényt leszámítva ■ grafikán sem változtattak. Sőt, az első rész zseniális dalai is megmaradtak, még ha kicsit átmixelt formában is.

MINIJÁTEKOK HÁTÁN

Az eleinte erős hiányérzet aztán lassacskán eltűnik, ahogy az ember halad előre a játékban. A fejlesztők ugyanis rengeteg – az

egyes pályák teljesítésével elérhetővé tehető – minijátékkal dobták fel a játékmenetet. Az első rész két minijátéka mellé kapunk kiszorító játékot a színes gömböcökkel, egy Loco-versenyt, egy klasszikus oldalra scrollozó lövöldözést, és még sorolhatnám. A pályákra is beépült egy minijáték: amikor a gömböcök a pálya meghatározott pontjain énekelnek egy-egy összegyűjthető alkatrészt, ■ játékosnak a felugró hangjegyek ütemében kell nyomogatnia az egyik gombot – tiszta Guitar Hero.

A hangjegyek egyébként amolyan tapasztalati pontként szolgálnak: ha összegyűjtünk százat, könnyebben szerezhethetünk bogárkákat (ez a pénz megfelelője ■ Loco-világban), ha még százat, megkapjuk ■ pálya térképét, és ha újabb százat, a pályán levő tuskék nem árthatnak nekünk. Mondanom sem kell, minél fejlettebbek vagyunk, annál könnyebben összeszedhetjük a pályákon levő cuccokat, így elég motivációt kap ■ játékos, hogy többször végigjártassa a pályákat. Az alkatrészeket és a bogárkákat a muimui-házban költöthetjük el új szobákra és berendezésre (a muimui kis vakondszerű



manók, minden pályán hármat szedhetünk össze), így a játék végére egy pofás, belakott emeletes házat alakíthatunk ki. Akinek még ez sem lenne elég, a pályánkénti húsz virág összeszedésével kis mozi jelenetekhez juthat (a sztorira egyébként is több figyelmet fordítottak a készítők), és ugyan némelyik egyszerűbb, mint egy Teletubbies epizód, szórakoztatóak a maguk egyszerűségében.

Összességében véve a LocoRoco 2 méltó az elődhöz, és bár az első benyomásunk az lehet, hogy ez inkább egy küldetéslemez, mint igazi folytatás, rengeteg ötlet került bele. Jellemző, hogy még a töltőképernyőn is találhatunk tárgyakat és még a stáblistán is játszhatunk gömböceinkkel. ■

értékelés
stőkr

Nem sokban különbözik az elődtől, de az új pályák mellett ■ játékos rengeteg minijátékot kap.

8.5



Korg DS-10

KIADÓ AQ LIGHT FEJLESZTŐ AQ PLATFORM DS
MULTIPLAYER NINCS MEGJELENÉS 2008. OKT. 10.

■ Nem az a klasszikus játék, de éppen azért lehet érdemes a figyelmünkre

Zenei forradalom

A minőségi zenei szoftverek erős hardvert kívánnak meg, és bár a konzolokra írt zeneszerkesztők részletekbe menő kísérletezést engedtek meg, de komolyabb használatra mindegyikük alkalmatlannak bizonyult. Eddig.

Nem ez az első eset, hogy a DS-t hangszerként használhatjuk; az Electroplankton hangmanipulációja és a Jam Session gitárakkord-futamai után most egy eleve gépi hangzásokra kiélezett, korábban profi felhasználásban érdemeket szerzett szintetizátor szoftveres emulációjával szembesülhetünk. A célplatform eleve némi szkepticizmust lógat a levegőben, a DS és az 1978-ban megjelent KORG MS-10 egymásnak eresztése ugyanakkor valódi telitalálat!

Mindent felkínál, amit az eredeti szintetizátor: helyén van a négysávós dobgep,

a billentyűzet és az ahhoz tartozó eredeti hangminták, a sequencer, az effektpad és a sztereo hatást meg hangerőt szabályozó keverőpult. Helyén van a VCO („voice-controlled oscillators”), sőt, az MS-20-hoz képest is fejlődés, hogy ebből kapásból kettőt is találunk – ezeknek a bekötése és pitchelése hasonló módon történik, mint a profi szerkesztőprogramok esetében, „virtuális” kábelezéssel. A KaossPad is visszaköszön, amivel az X/Y tengely mentén mozgatott pennával csavarhatjuk ki és torzíthatjuk el a hangzást – a monoton loopok unalmát egy-egy effektezés nagyban képes feldobni.

Szinte nincs is kifogás. Mindent tud, amit az MS-10, probléma csupán azzal van, hogy nem is sokkal több annál. Amíg 1978-ban valóban kevés hangmintát lehetett egy hasonló kütyüben tárolni, addig a DS kapacitása bőven képes lett volna meghaladni azt. Persze, azt már nem KORG-nak hívnák, hanem valami egészen másnak... Ugyan-



akkor – és ezért nem lehet a DS-t hibáztatni – az MS-10 egyedi analóg melegségét képtelenség más eszközzel visszaadni.

Kinek lehetne ajánlani? Megkockáztatom, hogy akár profi felhasználásra is alkalmas: a fejhallgató-kimenet egy kicsit zajos, és önmagában nem versenyképes eszköz, de egy-egy élő műsor kiegészítőjeként nagyon jól jöhet, ahogy DJ-knek is, a keverőpultba kötve, loopokat indítani. Másnak demonstrációs eszköz – mert bizonyítja, hogy a DS képességei nem korlátozódnak a videojátékokra!

értékelés
tyler

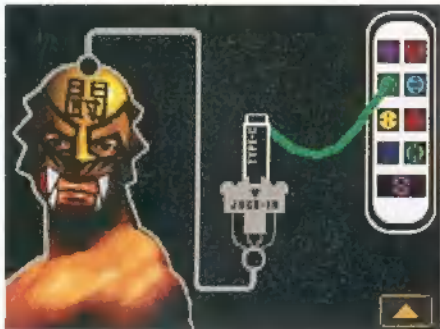
Az elektronikus hangzás történelmének egy szelete, hibátlan emulációval – kézikonzolon szinte páratlan bravúr!

8.0

KÉZIMUNKA GYORSTESZTEK

Flower Sun & Rain

MARVELOUS • GRASHOPPER • DS



A Killer7-nel végérvényesen játékestenné avaszt Suda51 most nosztalgiazik. A 2001-es, Japánban PS2-re megjelent Flower Sun & Rain most DS-en hódít, immáron angol nyelven. Érezted már úgy, hogy minden napod megismétlődik? Az FSR hőisével pontosan ez történik, a foglalkozását tekintve elvesztett dolgokat kereső Sumio újra és újra ugyanazt a napot éli át és semmit sem tud ellene tenni – a feladatot rájönni, hogy mi is zajlik a háttérben. A logikai feladványokkal alaposan megtűzdelt kaland izgalmas sztorit kínál kissé gyatra és túlságosan önismétlő játékmennettel egy olyan körítés mellett, mely színvonalában a '93-as Stuntsot idézi és annál csak ritka alkalmakkor mutat tovább. Ám a FSR mindezek ellenére érdemel egy esélyt, mert van annyira formabontó és kreatív, hogy hibáin túl lehessen lépni. ■

6.0

Tomb Raider Underworld

EIDOS • SANTA CRUZ • DS

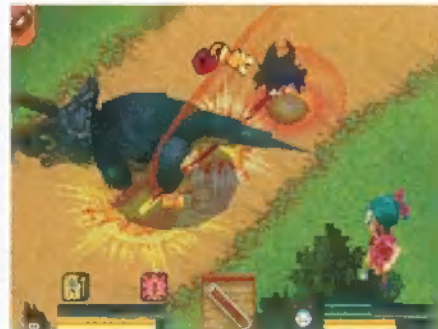


Lara Croft kisasszony a legendes megújulása után most a merészebb kalandok irányába merészkedik. A Tomb Raider Underworld Atlantis elveszett világától Mexikón át egészen az Antarktiszig invitál kalandra. A rövidségére és az instant élményre alapozó pályadesign miatt az Underworld ideális handheld játék, amely adrenalinúgrándozást és lövöldözést kínál James Bondot idéző kütyük bevetése mellett. A DS képességeit kihasználó kis feladatokkal értékes leletekről fújhatod le a port, esetleg valami kincset bányászhat ki a törmelék érintőképernyős lebontása után. Ám az Underworld rövid, kihívást egyáltalán nem kínál és túlságosan lineáris ahhoz, hogy az egyszeri és nem túl izgalmas végigvitel után újból leemeld a polcra. Stílusában DS-en viszont alig akad, így nagy szükségben ajánlható. ■

5.0

Dragon Ball: Origins

ATARI • NAMCO BANDAI • DS



Soha véget nem érő pofozkodós széria után a Dragon Ball végre tisztességes feldolgozást kap: az Origins toronymagasan minden idők legjobb DB-adaptációja, amely a címnek megfelelően sorozat első epizódjától kezdve követi végig Songoku és társai kalandját. A Phantom Hourglassra kísértetiesen emlékeztető és teljes egészében az érintőképernyőre alapozó irányítással terelgetheted hőseid, logikai feladványokat oldva meg, temérdek ellenféllel harcolva és különleges képességgel megáldott főgonoszokat nyomva le. Az Origins tartalmas, nagy nyílt terepeket fűz egybe, temérdek felfedeznivalóval és extrával. Mindezt gyönyörű körítéssel tölti meg, kifacsarva a DS-ből mindent. Az Origins nem csak a DB-seknek, de minden DS tulajnak kötelező darab! ■

8.0

Ninjatown

SOUTHPEAK • VENAN • DS



A végtelenül addiktív netes variációk után most minden konzol nagy „toronyvédő” játékot kap: a DS-tulajok a Lock's Quest után Ninjatownnal bizonyíthatják rátermettségüket a bázisépítés terén. A démon által elfoglalni kívánt város megvédése a feladat, minden pályán egy adott célpont köré húzva fel a lehető legjobb egységeket. A temérdek ninjakasztból mindig a helyzetnek megfelelően állíthatod össze a védőket, nem csak a közelharci, de a távolsági képességeket is. A Ninjatown villámgyorsan elsajátítható, de elmerülni benne csak hosszútávon lehet: a három tucatnyi térkép változatos kihívásokat kínál, amely nem feledkezik el a multiplayerre éhezökről sem. Egy kártya, két játékos, közös cél: a lehető leggyorsabban ledarálni az ellenfelet! ■

7.5

biohazard

A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE JANUÁR 15-ÉN JELENIK MEG.

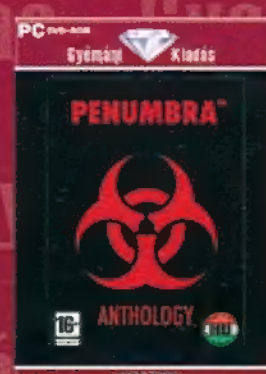


A **Gyémánt Kiadás** sorozatba csak a PC-s játékok krémje kerülhet be! A sorszámozott, exkluzív kiadások megdobogtatják minden igazi gyűjtő szívét.

Legendás címek az őket megillető csomagolásban, magyar nyelven, kedvező 4990 Ft-os áron.

Ne feledd: a Gyémánt a legjobb ajándék.

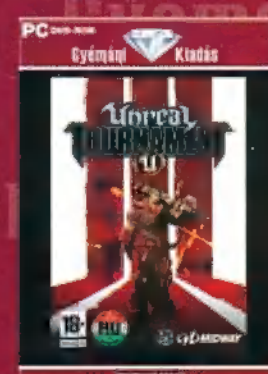
A sorozat 2008 telén jelenik meg!



Penumbra Anthology



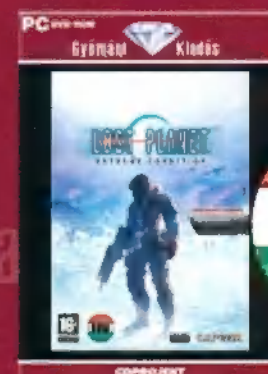
Unreal Anthology



Unreal Tournament III



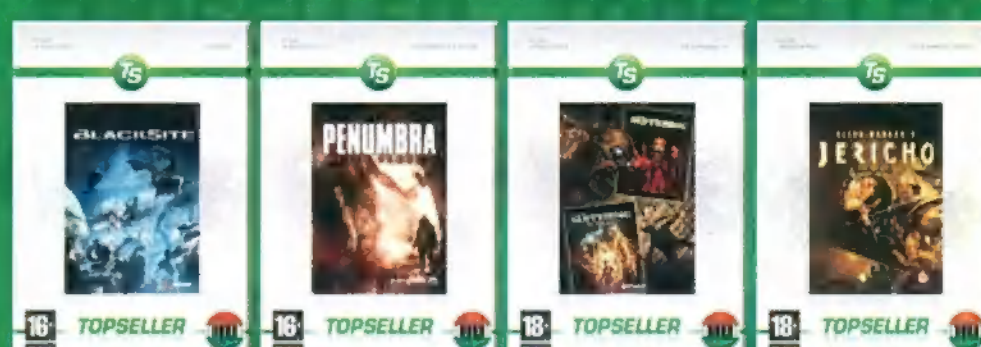
Gears of War



Lost Planet - Extreme Condition



A **Topseller** első játéka 2008 októberében jelentek meg. A folyamatosan bővülő sorozat jelenleg 17 címet tartalmaz a közelmúlt PC-s sikerei közül. Legyenek a kedvenceid akár az autóversenyek, akár az akciójátékok, az ügyességi játékok vagy a stratégiák – a Topseller sorozatban megtalálod a hozzád illő játékot... Ha a megjelenéskor lemaradtát volna valamilyen címről, most itt a lehetőség, hogy hihetetlen – 3990 Ft-os áron – megszerezd!



Blacksite

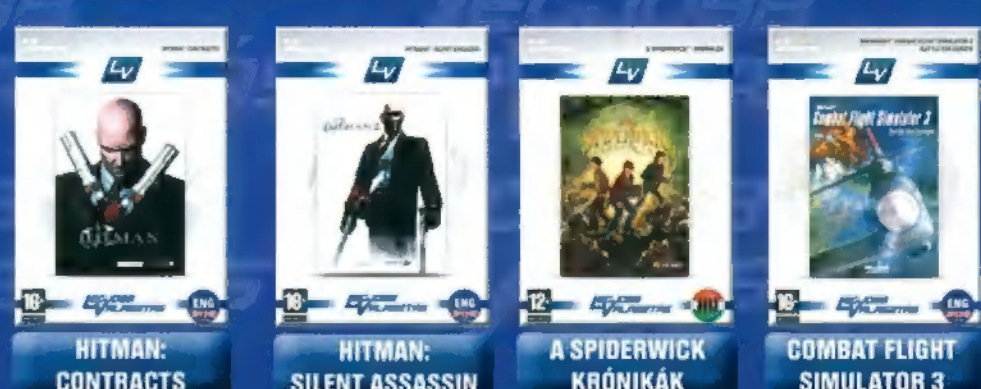
Penumbra Black Plague

The Suffering III

Clive Barker's Jericho



A **Legjobb Választás** nevet viselő – legsikeresebb sorozatunk - 2008 augusztusa óta érhető el a boltokban, és bővülő kínálata jelenleg közel 30 címet ölel fel. 1990Ft-os árával és játékosok által kiválasztott címeivel hamar sokak kedvencévé vált a sorozat. Az elektronikus regisztráció után elérhető letölthető tartalmak, értékes nyeremények és a fix ajándékok pedig olyan extrák amelyek miatt különösen megéri megvásárolni és regisztrálni a Legjobb Választás sorozat címeit.

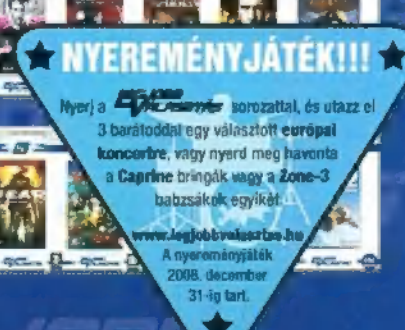


HITMAN: CONTRACTS

HITMAN: SILENT ASSASSIN

A SPIDERWICK KRÓNIKÁK

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3



A LEGJOBB KARÁCSONYI AJÁNDÉK



RESISTANCE 2 GÉPCSOMAG



PlayStation 3
80 GB gép
+
Resistance 2
játékszoftver

**akciós ár: 99.990,-
hitelre is!**

GEARS OF WAR 2 GÉPCSOMAG



XBOX 360 60 GB
Premium gép
+
Gears of War 2
játékszoftver

**akciós ár: 69.990,-
hitelre is!**



576
ÜZLETEK

internetes rendelés: www.576.hu

telefonos rendelés: 06 70 365 0385
(hétköznap 8-16 óra között hívható)

VIDÉKI ÜZLETEINK

Debrecen Fórum BK.	06 52 598 759
Debrecen Plaza	06 52 342 120
Eger Agria Park	06 36 312 031
Győr Árkád	06 96 555 049
Kecskemét Malom	06 76 320 474
Kanizsa Centrum	06 93 317 179
Nyíregyháza Korzó	06 42 688 208
Pécs Árkád	06 72 523 909
Szeged Plaza	06 62 468 978
Szolnok Pelikán BK.	06 56 344 478
Tatabánya Vértess Center	06 34 801 440

BUDAPESTI ÜZLETEINK

Arena Plaza	06 1 324 70 04
Árkád Üzletközpont	06 1 434 80 76
Campona Üzletközpont	06 1 424 34 24
Duna Plaza	06 1 239 28 58
Europark	06 1 280 95 85
Mammut 2 Üzletközpont	06 1 345 80 76
Pólus Center	06 1 419 41 17
Westend Üzletközpont	06 1 238 75 76

A fenti játékokat az akciós kuponnal 1000 Ft kedvezménnyel bármelyik 576 KByte üzletben megvásárolható 2009. január 10-ig, vagy a készlet erejéig! Az árváltoztatás jogát a Comgame 576 Kft. fenntartja.